电脑应用和娱乐的第一选择 总第101期

大众软件

2001 12

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

大法师

巨龙 骑士 魔法 城堡 贸易

■ 专题企划

穿越迷雾丛林——经历E3expo 2001

■ 实用软件

Norton Ghost 2001中文版使用指南

■ 硬件评析

玩家顶级梦幻显示卡Canopus SPECTRA 8800

■ 网络时代

新型实用的网络系统：随意网（Free Net）

■ 游戏赏析

龙族

特勤机甲队IV

■ 攻略指引

新蜀山剑侠传

■ 专题综述

后集贸市场时代的电子市场——国内电子市场调查

零售价 ¥：6.50元


ISSN 1007-0060

在地球毁灭边缘力挽狂澜！

《钢铁战场》燃起人类最后一线希望

3CD
定价：68元

钢铁战场
GUNLOK

融合角色扮演与即时战略的世纪力作！

- 荣获本世纪"非买不可"（BUY IT !）大奖！
- 卡通故事改编，骨灰级玩家极力推荐！
- 故事情节、3D画面、即时角色扮演大突破！



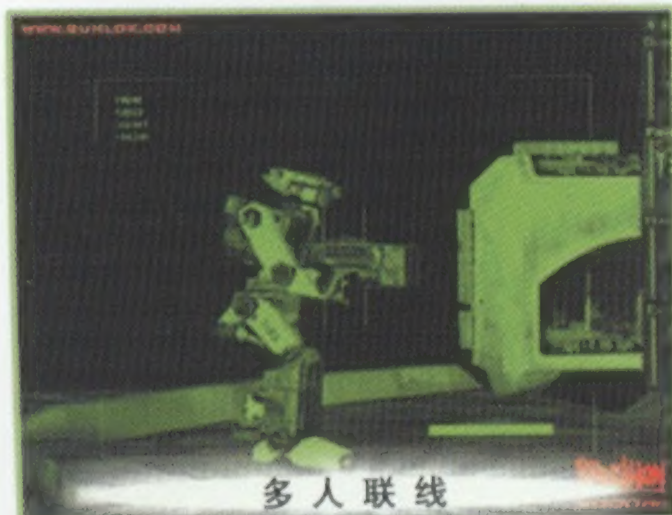
瞬间从鸟瞰变换到第一人称视角，整个游戏中即时运算的阴影、云雾效果，甚至是战斗时的武器特效也都有相当华丽的表现，让玩家能够掌握大局，体验杀敌制胜的刺激。



为了能让玩家更精细的控制我方队伍的行动，游戏的控制便显得格外重要，除了游戏已经设定的控制方式外，你也可以依照自己的习惯去设定所有热键。



在游戏中所有敌人都会使用一种独特的"圆锥视野扫描器"在场景中巡逻，你必须巧妙的闪避敌人。另外敌人们也懂得"听声辨位"，若是玩家在同一个地方持续发出声响，就会引来一堆敌人的围攻！



玩家可通过联线和盟友共同进行15个关卡的任务，另外还有10个完全不同的多人联线关卡。

全国各地软件专卖店、书亭及报摊有售
《大众软件》邮购中心办理邮购、邮购价格：68元（含邮费）

总代理



北京华义联合软件开发有限公司
北京市朝阳区东土城路8号林达大厦A座6A/6F
网址：http://www.waei.com.cn 邮编：100013
电话：010-84250099 传真：010-64220875
客服专线：010-84250066 客服传真：010-64271064
客服信箱：service@waei.com.cn

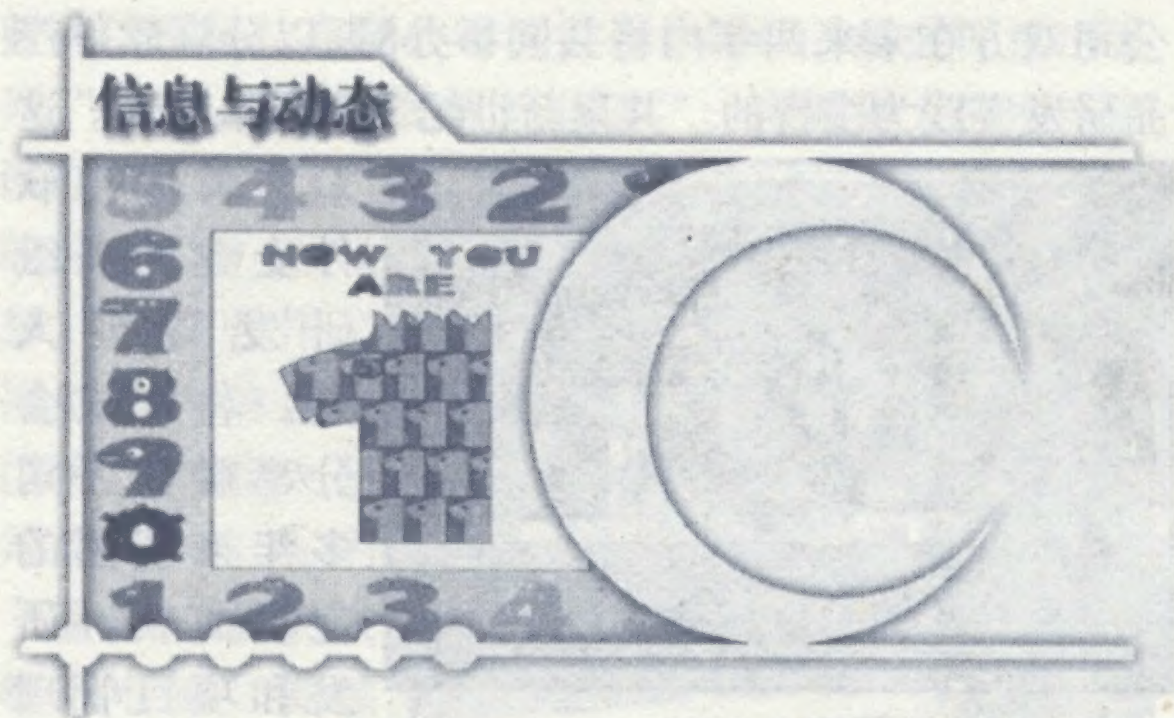
总经销



北京晶合时代软件技术有限公司
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
网址：http://www.jhpop.com 邮编：100089
分销电话：010-82634089/96/97 分销传真：010-82634088
分销信箱：jhls2@popsoft.com.cn
邮购电话：010-82634107、82634092 邮购传真：010-82634088
邮购信箱：jhyf@jhpop.com、jhyf@popsoft.com.cn

制作





LinuxWorld China 2001 将举行

由中华人民共和国信息产业部主办，IDG世展博览（亚洲）有限公司和中国软件行业协会共同承办的LinuxWorld China 2001大会，将于2001年7月25日至27日在北京国际会议中心隆重举行。Linux打破了专业软件对计算机工业的垄断，它通过开放源代码的思维为全球用户带来了一场软件的革命，并使软件按照科学的方法进行创新和发展。开放源码、多任务的Linux系统已经成为21世纪信息产业的焦点，并将成为新一代主流操作系统，其快速增长的市场已使它成为拉动整个软件产业迅速发展的动力之一。LinuxWorld China 2001旨在促进国内外信息技术厂商、专业人士和企业用户在Linux开发、应用、服务及管理运作方面的交流与合作，开掘应用市场的巨大潜力，从而推动Linux操作系统及基于Linux平台的各种应用软件的开发和使用。详情可咨询大会网站www.linuxworldchina.com。

本刊记者

北京2001年“推荐品牌产品”活动

北京电子商会计算机行业分会通过对会员单位（品牌厂商的相关产品）实地考察、用户回访等形式的全面调查后，对能够自觉遵守国家、市、区有关计算机质量及服务要求、有较好市场信誉和品牌效益的品牌产品，在第四届中关村电脑节期间，作为“系统工程”项目之一，开展2001年度向用户“推荐品牌产品”活动，此次推荐给用户的有方正、清华同方、恒生、柏安等电脑品牌为主的产品共31项，涉及了电脑、显示器、打印机、开关电源、UPS电源、键盘、应用软件等7个方面。在“推荐品牌产品”基础上，对售后服务做得有特色的恒生、沐泽、八亿时空、华旗等品牌产品厂商，授予“2001年售后服务信誉单位”称号，并推荐给用户。

本刊记者

王江民捐资百万支持残疾人事业

在2001年5月19日我国第11个“全国助残日”之时，北京江民新科技术有限公司董事长兼总经理王江民先生向中国残疾人福利基金会捐款100万元，以支持残疾人教育事业。据了解，在这100万元捐款中，70万元将用于设立“江民特教园丁奖”，由教育部、中国残疾人联合会每年组织评奖，奖励从事特殊教育事业的优秀教师；其余30万元作为定向捐款，也将用于残疾人特殊教育事业。北京江民新科技术有限公司是集反病毒软件的研发、生产、销售以及售后服务于一体的现代高科技软件企业，年销售额在亿元以上，其主导软件产品KV系列杀毒软件目前拥有300多万正版软件用户。

本刊记者

世纪最佳产品评测活动结束

由倚天硬件门户网站（www.itdoor.net）与太平洋信息网联合推出的世纪最佳产品评测活动历时半年，终于在2001年5月落下了帷幕。随着评选结果的揭晓，将会有更具权威的信息来帮助广大电脑爱好者和普通用户选择电脑产品。颁奖会上，有40多家获奖厂商代表到会领奖，还有中央电视台、北京电视台等多家媒体的记者来观看现场的颁奖活动和产品展示。厂商代表表示好的产品只有经过专业的、公正的第三方评测才能真正为消费者所接受，而这次的评测正好给了广大消费者一个很好的认识电脑产品、认识名优品牌的好机会。

本刊记者

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

致歉

为庆祝《大众软件》100期而制作的《100+100——大众软件100期攻略精华100》和《大众软件100期晶合后院特别版》，由于审批手续上的一些问题，无法于6月1日如期推出，由此给朋友们所带来的不便，我们深表歉意，并希望大家谅解。同时我们会继续努力，争取使产品早日与大家见面。

本刊特约作者

侯　毅　李　婧　任　良　大胖子
费江枫　程　嘉　孟祥军　汪　军
祁　玲　黄昭舜　祝佳音　黄　翎
李文睿　张广宇　甘旭东　于国重
赵　挺　李　宾　吴瑞川　郦彦卿

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居（100029）

矽统科技冠名“小熊在线”DIY大赛

台湾核心逻辑及绘图芯片厂商矽统科技（SiS）股份有限公司近日正式宣布，全面支持“小熊在线”2001年夏季第六届DIY大赛，并冠名本届大赛。“矽统科技杯”小熊在线第六届DIY大赛于2001年6月初通过各大媒体及“小熊在线”网站发放问卷，正式向全国及海外电脑爱好者征集DIY配置方案，并通过专家评定和网友投票方式，评选出3种档次的最佳性价比方案。“小熊在线”（www.beareyes.com）、矽统科技（SiS）和其他赞助厂商还为优胜者们准备了丰厚的奖品。大赛将在2001年7月初结束。

本刊记者

新浪网短信服务新品发布会

2001年5月22日，新浪网在京召开发布会，推出其一系列短信服务新产品（详情查询sms.sina.com.cn）。发布会上，新浪网宣布在其原有短信服务的基础上，又新推出包括新闻订阅、新闻推荐、邮件提醒以及财经股票4大特色板块在内的60余种具有“个性化”、“趣味性”和“互动性”的服务。产品内容全方面满足网民在新闻、理财、娱乐、生活等各方面的信息需求。此次全线推出的产品使用便捷，操作简单，在产品设计上既考虑到了不同网民不同层次的需求，又突出并结合了新浪自身的优势和资源。

本刊记者

金山公司软件可用性实验室建立

经过长时间筹备，金山公司软件可用性实验室近日正式建立，这标志着金山公司在测量标准、硬件环境、研究分析上已逐渐走向成熟。可用性是衡量使用一种产品来执行指定任务的难易程度的尺度，国外的一些著名软件公司早已开始这方面的研究和实践。金山公司软件可用性实验室的可用性测试分为用户和任务观察、竞争性测试、任务分析、启发式评估、认知遍历性和有效性5个部分。该实验室第一个测试产品“金山影霸”将于6月底上市。该实验室的建立，对国产软件实用性和增强竞争力都将起到促进作用。

本刊记者

软件产品研发实践高级培训班开设

为促使我国软件业尽快成熟并飞速发展，推进国民经济和社会服务信息化进程，信息产业部与微软公司双方在未来两年内将共同举办8期以分享软件产品研发实践为主旨的“共享新世纪”高级培训班。这意味着国内软件企业的高级研发管理人员，将有机会分享微软公司多年来积累的宝贵的软件研发和项目管理经验。第一期培训班已于2001年5月21日至26日在北京举行，参加培训的有来自国内20多家软件企业的50名高级学员。“共享新世纪”软件产品研发实践高级培训班初步定为每个季度举办一次。本期由信息产业部的张琪司长和微软研发中心的总经理张湘辉博士担纲主讲。



本刊记者

剑侠情缘外传测试版全国免费发放活动

《剑侠情缘外传:月影传说》目前已经到了BETA测试阶段，最新的测试版本号是2.0。在2.0中，游戏的场景将更加丰富而且细腻，游戏对话时的人物头像、用户的界面等均有大幅度的改进。在DEMO 2.0中，玩家要操纵男主角完成3个极富挑战性的任务。该测试版DEMO 2.0将在6月16日正式开始在北京、上海、成都、武汉、广州、沈阳等六个城市，向全国用户免费发放5万张。

本刊记者

民办大学招生推出网络报名

“全国优秀民办院校全国招生推广活动”近日由启迪网（www.chinaed.com）隆重推出，这一活动将在2001年9月30日结束。此次活动启迪网联合全国民办教育委员会、北京泛亚未来教育研究中心、北京荔湾通教育信息咨询中心、人民日报市场报等机构，汇集了全国众多的优秀民办高等院校，采用网上网下相结合的推广方式，通过启迪网网上报名，全国招生网点实地报名相结合的手段，为学员提供质量有保证、信誉好的民办院校，切实保障学员的利益，促进中国民办教育事业的规范化和规模化发展，为广大学习者提供更好的求学深造机会。把如此众多的优秀民办院校聚集在一起，共谋民办大学的发展，这种活动在全国尚数首次。（民办大学招生咨询热线：82635257 zhaosheng@chinaed.com）

本刊记者

搜狐PDA信息风暴

近日，搜狐公司（NASDAQ：SOHU）与深圳市

蓝火信息科技有限公司签定合作协议，将共同推出系列“蓝火-搜狐无线掌上电脑”。搜狐强大的网络资讯与蓝火无线掌上电脑相结合，将掀起无线掌上电脑的一次信息风暴。此次合作，搜狐作为信息提供商，向蓝火公司生产的系列“蓝火-搜狐无线掌上电脑”提供丰富的网上新闻资讯和邮件提醒服务，包括搜狐新闻、娱乐、体育、生活、旅游、求知、天气以及搜狐邮件等信息服务，并针对个人不同需求提供对应的信息服务，利用有效的信息载体将个性信息传送给网民。通过与搜狐网的合作，蓝火将大大提高自身产品的竞争力，获得比同类产品更为丰富、更具个性化、更具时效性的无线资讯。



本刊记者

“NEC-阿帕奇”提倡绿色环保包装

新近推出的“NEC-阿帕奇”刻录机采用了环保型的包装，这种包装比一般刻录机的盒子小了大约一半，并且采用了单色印刷，整体效果清新简洁。阿帕奇提出“一张纸就是一棵树，请保护我们的环境。”的口号。这次“NEC-阿帕奇”刻录机采用的环保包装是阿帕奇为环保做出的第一步。从年初掀起的“绿色风暴”，到建立“绿色通道”全国联保体系、推出绿色环保包装，阿帕奇通过这一系列绿色主题活动，兑现了自己的诺言。

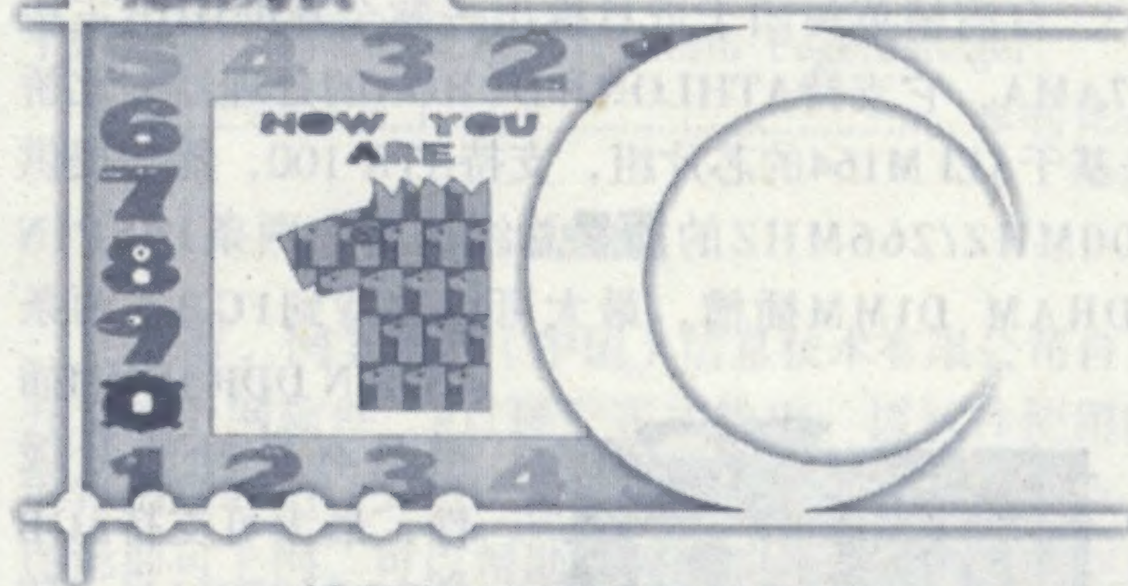


本刊记者

Live互动英语跨媒体教育平台演示会

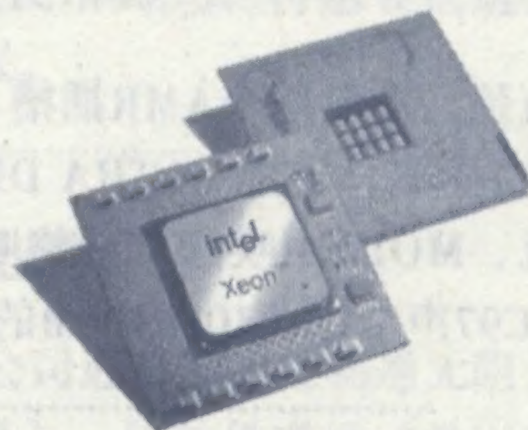
2001年5月26日，LiveABC全球互动英语教学集团在京举行了“Live互动英语跨媒体教育平台演示会”。这一教育平台通过传统印刷书刊、多媒体互动光盘和网络新媒体资源相互支持，网罗全球时事、财经、体育、旅游、人物、生活、娱乐、科技等丰富的影音资讯，配合3D动画虚拟实景构建的多线式互动剧场，全面实现人机互动，辅导以先进的语音辨识技术、录音练习显示音波、角色模拟现场对话等功能，为英语学习者提供适当的英语学习方法和环境。该平台的研发者沙正治曾为新浪网总裁。

本刊记者



英特尔新款至强处理器

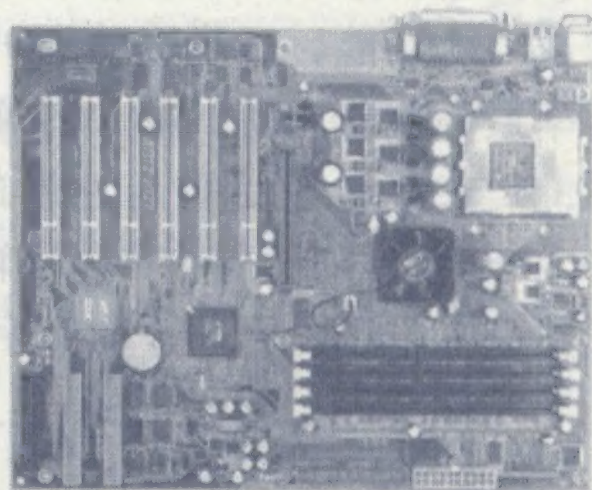
2001年5月21日，北京英特尔公司宣布推出基于Netburst微体系架构的第一代英特尔至强处理器。该处理器主要面向高性能及中档的、基于双处理器的增强工作站，目前付运产品的主频高达1.7GHz，基于新型英特尔至强处理器的工作站性能提升预计可达到30%至90%（视不同应用软件与配置而不同）。新款英特尔至强处理器基于英特尔Netburst微体系架构，为工作站提供处理视频、音频、最新互联网技术及3D图形的强大处理能力。以1000片为批量时，主频为1.7GHz的至强处理器单片价格为406美元，1.5GHz的单片价格为309美元，1.4GHz的单片价格为268美元。



本刊记者

升技DDR主板KG7-RAID

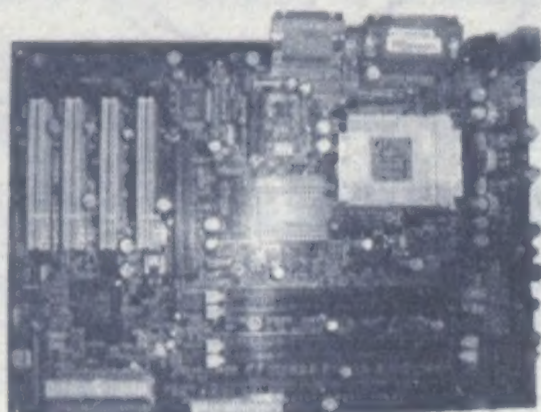
升技电脑日前正式进军DDR主板生产领域，发布支持FC-PGA2架构的DDR主板KG7-RAID。该主板采用AMD761搭配VIA 686B的芯片组，全面支持AMD Athlon 700-1330MHz和Duron 600-950MHz的CPU。支持200/266MHz的前端总线，有4根184PIN DIMM内存槽，全面支持PC1600/PC2100 DDR SDRAM，最高可支持4GB的内存容量。主板上集成4个IDE接口，支持ATA 33/66/100硬盘传输模式，其中2个IDE接口向用户提供RAID功能，以提高数据传输的安全性及快捷性。KG7-RAID内建有升技软跳线技术第三代SoftMenu Ⅲ外频无级变速技术，FSB可以每1MHz作调整，每一个基频都可以拥有0-28MHz的选择，并可以1MHz作微调。



本刊记者

精英DDR主板K7AMA

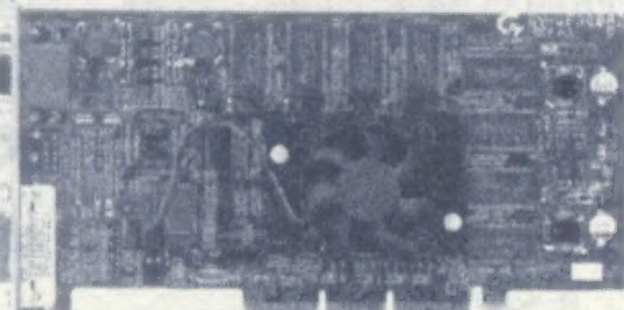
台湾精英集团于近日推出一款全新的DDR主板K7AMA，它支持ATHLON和DURON的处理器，北桥是基于ALI M164的芯片组，支持ATA 100，能够提供200MHZ/266MHZ的前端总线速度，两条168PIN SDRAM DIMM插槽，最大可以支持到1GB，两条184PIN DDR DIMM插槽具有良好的升级性，最大可支持3GB的DDR SDRAM，使得处理器与芯片组之间有着很大的数据交换带宽，使前端总线不再成为整个系统的瓶颈。提供一个AMR插槽、一个AGP 4×插槽、4个PCI插槽，支持 ULTRA DMA33/66/100，具有键盘开机、MODEM唤醒、网络唤醒、STR功能，还集成了AC97声卡以及10M/100M的以太网自适应网卡。



本刊记者

技嘉3D图形加速卡

技嘉GV-GF3000DF3D超级图形加速卡，采用NVIDIA的全新GeForce3 3D超级图形芯片，以无限特效引擎架构（The NfiniteFX Engine）及超高速内存管理架构（The Lightspeed Memory Architecture）可建构出处理各项高难度的材质，大幅提高贴图效能。符合标准的T&L(Transform 及 Lighting) 功能可每秒处理1亿5000万的几何三角形图形转换，采用超高速64MB新一代DDR图形内存，内存时钟高达500MHZ；全新AGP的快速写入功能，提供高达350MHZ RAMDAC；影像分辨率最高更可支持2048×1536全彩影像，兼顾了用户对3D与2D影像品质与速度的需求。技嘉此款GV-GF3000DF特别增加数字讯号输出功能（DVI）的3D图形加速卡，以配合新一代数字平面液晶显示器。



本刊记者

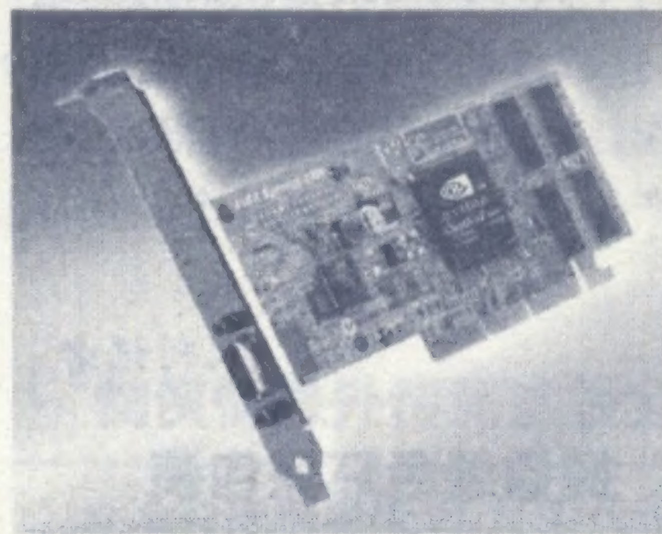
七彩虹显卡霹雳9000 Ⅱ

近日，世和资讯将其霹雳9000Ⅱ显卡降价到千元以下。七彩虹霹雳9000Ⅱ是一款针对专业图形处理及3D游戏迷而出品的显卡，整块卡为红色PCB、6层板布线、钽电容，在PCB上镶嵌有七彩虹LOGO及霹雳9000字样。它采用GeForce2 Pro GTS芯片、SAMSUNG5.5ns DDRAM 32MB显存，核心与显存默认频率可达200/366MHZ，使用nVIDIA第二代的T&l GPU引擎，双渲染引擎设计，高达350MHz的RAMAC，最大分辨率为2048×1536，内存带宽6.4GB/s，每秒可以生成2500万个三角多边形，同时支持凹凸映射、特效光照、全新像素阴影、单阴影照明等技术，提供超标量采样的FSAA。该显卡售价人民币999元。

本刊记者

艾尔莎绘图显卡Synergy 2000

该显卡近期上市。以nVIDIA最新芯片Quadro2 EX为核心的ELSA Synergy 2000为2D、3D应用软件提供最佳效果，确保专业使用者在使用CAD/CAM及DCC应用软件时能够得到好的效果。ELSA Synergy 2000配备了32MB SDRAM内存，支持AGP 2×/4×，350MHz RAMDAC（在3D True Color下，最高分辨率可达2048×1536像素）。它可同时处理2亿个三角形及超过3亿5000万像素，内存频宽每秒达2.7GB。ELSA Synergy 2000不但支持Windows NT、Windows 98/Me、Windows 2000、DirectX 和Linux (Xfree86)等多种操作平台，而且专门为AutoCAD及3D Studio MAX/VIZ等专业设计提供辅助软件。该产品市场参考价格为人民币1990元。



本刊记者

桌面PC产品i-plus Ⅱ

澳洲的IMAGIC梦想家近日推出其全新桌面PC产品系列i-plus Ⅱ“纤彩”二代。i-plus Ⅱ有银蓝和粉紫两种颜色可供选择，其光驱设计在机身的顶部，并采用了翻盖式设计。该产品硬件配置采用按单定制（BTO）方式，顾客可按自己的实际需求选择CPU、硬盘、内存等内部硬件。i-plus Ⅱ机身上共有4个USB接口，可接驳各类外部数码设备。在网络应用方面，i-plus Ⅱ除带传统56k Modem之外，还装备了10M/100M自适应网卡，适合宽带网络。详情可查询www.01it.com。



本刊记者

中科大蓝鲨CD-ROM

目前，大蓝鲨CD-ROM能够达到4档超速，44×

可读到52×；同时具有双悬吊隔震系统，符合人体工程的LTS降噪技术和即按播放键实现降噪的功能。它采用专为大陆用户设计的FLASHROM芯片，全钢机芯；人工智能纠错含2万张残次盘的读取解决方案。



……………………本刊记者

源兴12倍速DVD

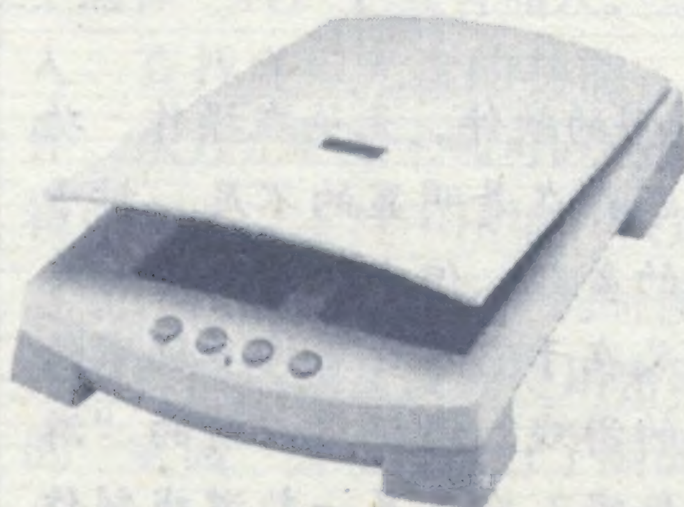
日前，源兴微电子推出新品源兴12×DVD。该产品配备了可扩充的碟片资料库，在读盘的同时，会不断地将新的特征曲线加入资料库，使DVD光驱具有智能收集所有碟片故障特征的独特功能。即使遇到盘片质量很差的光碟，源兴12×精品DVD运行起来也会感觉非常的游刃有余。此外，通过刷新fireware的方式还可以不断地提高读盘能力及改进整体性能。此产品CPU占用率非常低，使得程序的运行更加快捷，并保障了程序的顺畅执行；同时读盘提速加快，也为短时间内流畅读盘提供了可靠保障。该产品市场零售价人民币660元。



……………………本刊记者

力捷UMAX Astra 5400扫描仪

力捷电脑最近新推出一款高分辨率、多功能全彩扫描仪UMAX Astra 5400。该产品分辨率为1200×2400dpi，可以提供超高细微色阶品质；42位色彩处理能力，色彩标准细密；增加影像浓度域，使影像层次更丰富。功能上，除影像扫描、彩色影印、文字识别等功能外，Astra 5400还提供多元化的功能，如正、负片等透射稿影像扫描作业。Astra 5400提供了4个简易按键，使用USB标准接口，还具有省电功能。UMAX Astra 5400的驱动程序设计分成基本与进阶两种模式。在基本模式下使用者只要选择好要扫描的区域与类型即可进行扫描。进阶模式提供使用者多样的设定选择，包括分辨率、扫描模式、去网纹、影像清晰度与色彩调整等功能。随机搭配专业影像编辑工具Adobe PhotoShop LE、OmniPage LE英文文字辨识系统和影像处理软件Presto PageManager。



……………………本刊记者

e点通

近日，网上乐园（中国）信息技术有限公司自主开发的上网软件“e点通”正式推出。该软件使用图形化信息表达、交流、检索专利技术，通过鼠标点击图形即可上网，可以帮助上网经验缺乏者快捷方便地使用网络。该软件信息丰富、分类清晰，包含有29大类172小类的网站目录，查找快速方便；提供离线搜索、网站简述、个性收藏、对照分类等实用功能。“e点通”市场零售价为人民币49元，特惠装赠送价值人民币18元的珍藏版一张。

……………………本刊记者

畅通无阻Ⅲ

北京金洪恩电脑有限公司近日推出《畅通无阻》的完全升级版《畅通无阻Ⅲ》。该软件遵循“学以致用”原则，根据网民常用的网络功能编写学习内容，帮助用户全面学习网页设计与制作；软件包含DreamWeaver模板和FrontPage组件以及Flash、FireWorks、PhotoShop和GIF动画制作。此外，针对网页制作方面专门辅以实例教学，让用户掌握编写HTML源代码、使用CSS、使用JavaScript特效的能力，还介绍了动态网页制作CGI/ASP/PHP/JSP的基础知识，申请免费个人主页空间和上传主页的过程。



……………………本刊记者

豪杰超级解霸2001-RM版

RM是目前世界较为流行的一种高压缩比文件格式，压缩比例比MPEG4更大，一张光盘能容纳多部电影或一部几十集的电视剧。目前，豪杰公司研发出了支持RM格式的《豪杰超级解霸2001-RM版》，该产品加强了播放与制作功能。根据版本的不同分别赠送“超级智能遥控器”和多部经典电影。而解霸2000、白金版的老用户可到网站www.herosoft.com下载程序，免费升级。该软件的豪华版、标准版与升级版的市场零售价分别为人民币98元、38元和18元。

……………………本刊记者



代理商：北京捷径电脑

上市：2001年5月

售价：98元

内容：1CD+使用手册

推荐：★★★☆

晶合实验室

游戏制作大师

随着近来电脑游戏在软件业的不断走红，已使得越来越多的软件开发商加入到游戏制作的行列中来，许多优秀游戏应运而生，玩家们也因此而皆口称道，乐此不疲。然而作为一个游戏发烧友，我们却无法满足，因为我们已经逐渐厌倦了游戏中那些救世主般的主角、千篇一律的剧情以及可以预测到的结局。我们渴望着另一种游戏的诞生，那是一个属于我们自己的世界，在那里我们可以按照自己的方式去战斗、去选择、去生存。是的，我们想要制作自己的游戏，但当我们面对着所需要的各种专业知识，以及所消耗的巨大精力和财力时，才发现原来自己根本就无从下手，我们不禁茫然了，并只能再一次把自己理想中的游戏世界收藏到内心深处……就在这样一种背景下，“游戏制作大师”诞生了。该软件是由韩国专业游戏开发商DANDA制作、北京捷径电脑公司独家代理的一款游戏制作软件。它提供了强大的工具系统、编辑系统、执行系统，特别是编辑系统中更是涵盖了多种功能完备和使用方便的可视化编辑器，其中包括人物编辑器、背景编辑器、脚本编辑器、魔法编辑器等。另外，该软件中所提供的上千种特技音效、数百种魔法、数十位人物角色以及完全开放的开发平台，也构成了内容非常丰富的材质库。

该软件的操作界面非常简单且直观，加上说明非常详细的使用手册，应该可以顺利地制作出自己的游戏来。但该软件的缺点也是非常明显的，在我们使用过程中出现了很多问题，比如角色和事件的设定过于烦琐、场景的表现过于单薄、人物的动作不够流畅、各节动画引入不方便等。但最重要的是材质库中提供的人物及场景都是以2D形式体现的，也就是说在我们自己制作游戏的过程中，将不会出现效果惊人的3D画面，这对于那些非常注重声光效果的玩家来说，不能不算是个遗憾。相对于这许多的不足，捷径电脑公司对于售后服务方面还是考虑得非常周全的，他们将在网站上提供很多的服务，包括专题论坛、免费素材下载、用户作品征集等栏目，并会在各大媒体及杂志上开展系列讲座。通过相应的服务，用户将可以得到许多实惠，特别是有机会向其他玩家学习和展示各自的作品，将会极大提高自己对游戏的想象力及制作能力。

另外，光盘中还别具匠心地提供了一款完全由该软件制作的游戏。这个游戏的风格非常简单明快，内容以战斗为主，剧情则是传统的勇者斗恶魔。但该游戏的可玩性不高，操作感较差，并存在着不少的Bug，主要体现在某些功能键反应迟钝、画面短暂静止等。估计该游戏只是让使用者作为借鉴而制作的，故不存在什么娱乐价值。

该软件的价格为98元，这对于一款面向国内的软件来说，无疑是贵了点；而且PⅡ400的CPU、64MB内存、600MB以上硬盘空间的推荐配置也明显高了一些，这可能会导致一些用户无法接受。

编辑点评：

作为一个新类型的软件，无论在操作、功能等各方面，它都还存在着明显的不足，对于用户的要求有明显的差距。但它的存在却有特殊的意义，这个意义在于它肩负着许多玩家的梦想——制作自己的游戏。还记得以前的“游戏梦工厂”这款软件吗？它也是一款游戏制作软件，看来很多厂商都很关注游戏制作这块领域，不过，要想成功，还需要体现厂商实力的优秀软件。让我们对游戏制作软件的生存和发展投以更多的关注和支持的目光吧！

欢迎使用
东方光驱魔术师
实达铭泰 北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司

出品：实达铭泰
上市日期：2001年5月26日
售价：39元
载体：1CD
推荐：★★★★

晶合实验室

东方光驱魔术师

目前市场上常见的虚拟光驱软件主要有Microtest公司的VirtualCD系列、Logicraft公司的Virtual CD-rom系列等。其实虚拟光驱的基本原理都是一样的，它是一种模拟光驱工作的工具软件，先虚拟出一部或多部（最多23部，因为盘符只能在26个英文字母里分配，而硬盘至少占到C）光驱，再将物理光盘或者硬盘上的文件做成镜像存到硬盘上生成一个镜像文件，然后就可以在操作系统中将镜像文件放到虚拟光驱中使用。虚拟光驱的优点是显而易见的，速度快；大大延长光驱和光盘的使用寿命；方便地在电脑上复制和传播；同时拥有多个光驱以及运行多个光盘；最后，虚拟光驱还可以压缩原文件，使镜像文件小于原包含文件大小之和。最近实达铭泰也加入了虚拟光驱生产商的阵营，下面我们介绍一下东方光驱魔术师。

东方光驱魔术师的界面非常友好，各种操作一目了然，并且都设置了相应的快捷键，图标设计也比较生动，并且可以在“设置”里从“淡淡回忆”、“成熟风韵”、“异国情调”3种界面风格中选择一种。它具有插入、弹出、创建、删除、导入、查找虚拟光盘的功能，是典型的虚拟光驱软件。东方光驱魔术师可以创建.iso和.dfi二种格式的镜像文件，支持不压缩、快速压缩和完全压缩3种方式，在创建镜像文件的时候还支持用户对镜像文件进行描述以及设置使用密码。我们用一张500M的“家园”游戏盘进行了测试（Acer50×），发现使用.iso格式创建镜像文件速度明显比默认的.dfi格式下快，分别是2：08、3：07和2：06，并且创建的镜像文件大小都是500M；在.dfi格式下情况有所不同，创建时间是4：09、3：11和6：31，不过镜像文件的大小出现了变化，分别是500M、486M和464M。另外一个比较有意思的地方是在制作音频CD镜像文件的时候，使用.iso格式无法采用.mp3输出，开始我们还比较纳闷，后来发现东方光驱魔术师并没有把CD做成一个文件，而是将音轨抓出来用相应的格式（只有.mp3和.wav）存放到硬盘上，然后在虚拟光盘中通过一个镜像文件来调用。



我们用它抓了一张430M的CD，发现只用了8分钟多一点，这个速度比CD Copy要快十几分钟。东方光驱魔术师还支持使用文件方式来创建虚拟光盘，用户可以自行选择系统中任意的文件和目录来制作成一个镜像文件，这个功能是一般虚拟光驱软件所不具备的。导入功能支持的格式比较多一些，有.dfi、.vcd、.fcd、.bin及.iso等，主要是为了和其他虚拟光驱软件制作的镜像文件兼容。东方光驱魔术师还支持在指定的光盘或者整个光盘库里查找特定的文件，十分方便，不过在光盘库里查找文件速度还不够快。另外一个比较贴心的设计是在设置虚拟光盘的时候，东方光驱魔术师可以让你挑选特定的盘符，默认的虚拟光驱盘符也放在了物理光驱的后面。

编辑点评：

东方光驱魔术师的设计思路和界面风格都是非常贴近中国用户的，所包含的功能可以满足用户对虚拟光驱软件的要求，界面非常友好，操作起来也很简单。不过作为测试版，一些功能还不是很完善，比如压缩算法，在几种压缩方式下镜像文件几乎看不出大小变化；还有在抓CD音轨的时候，我们发现得到的音频文件在一个音轨开头部分效果总不是很好。尽管还有一些不足，但是总的说来东方光驱魔术师还是一款功能强大、值得期待的产品。



代理商：东方之子科技有限公司

上市：2001年5月

售价：5980元

内容：USB移动硬盘，USB接头连线，电源线，说明书，驱动软盘

推荐：★★★★

晶合实验室

东方之子USB移动硬盘

当我们需要对大容量数据进行移动处理的时候，往往首先想到的是利用光盘刻录技术，但是一张光盘的容量只有640兆，如果面对十几G的海量数据恐怕还得拆卸硬盘；另外，刻录一张光盘要花费不少时间，读取光盘上的数据还需要专门的设备——光驱。有没有一种存储设备，既拥有普通硬盘的巨大容量，又能方便携带、易于读取呢？有！这就是我们这次要介绍的USB接口活动硬盘。

我们这次拿到了北京东方之子公司提供的号称"移动存储之星"的USB接口活动硬盘。

我们将硬盘以热插拔形式接入计算机USB口，系统马上显示找到了新的USB设备，并自动安装了相应的驱动程序，没有要求提供第三方的驱动软件，同时在系统栏内多了一个名为"拔出或弹出硬件"的小图标，这是专门为这种热插拔设备服务的。虽然顺利地将硬盘安装完毕，但是我们在"我的电脑"中却没有找到说明书中所说的看到一个"可移动磁盘"的图标，我们反复进行了安装操作，一直没能解决这个问题。直到我们尝试着运行了FDISK之后才发现，原来硬盘必须进行分区才能使用。果然，当我们对硬盘进行了分区并重新启动计算机后，"我的电脑"中出现了相应的盘符。需要特别注意的是，Windows 98操作系统不支持USB设备热插拔，所以在Windows 98上使用之前需要安装驱动软件。

我们随便找了一个电影媒体文件，大小是434兆字节，在评测平台上进行了拷贝速度测试。结果从固定硬盘向活动硬盘拷贝这个文件共用去8分20秒，换算出实际拷贝速度为每秒6.944兆字节，比标称的每秒12兆字节几乎少了一半。不过我们认为这个速度还算是正常，因为USB口本身就不是为高速数据流所准备的。

另外，我们在编辑部的每台计算机上都试着使用了这块活动硬盘以测试其兼容性，结果令人满意，所有的计算机都顺利地识别出了硬盘并完成了文件拷贝测试。同时我们发现，尽管经过这么长时间的使用，硬盘的表面温度仍然维持在30度左右，这与固定硬盘的高发热量形成鲜明的对比。

大家可能注意到，我们在硬盘的测试过程中并没有使用随硬盘提供的电源线，这并不是说该电源线没有用处。实际上，这根电源线是一种保险措施。在硬盘的后部有一个小的跳线开关和一个5v的电源接口，通过跳线可以选择USB口本身供电还是由外部供电。我们知道，USB口本身可以提供5v电压，但当计算机本身负载较大或是电压不稳时，就可能导致活动硬盘无法工作或工作不稳定，这时用户就可以通过电源转接线从键盘口转出5v电压供活动硬盘使用，这确实是一个很体贴用户的设计。

编辑点评： 应该说，这款活动硬盘的上市是市场需求的一种体现，它30G的大容量、即插即用的方便性和并不算太慢的数据传输率，使其有理由成为进行数据移动存储的不二之选。仅仅3个名片盒大的体积和不足200克的重量又使它携带起来非常方便，完全适合在这方面有特殊需求的用户。不过，就整个产品来说还存在很多不足，首先就是说明书只是简单的一张纸，对安装及使用介绍得很不详细，某些地方还存在一些错误；其次，如果能够使用光盘存放驱动程序，同时再附带一些实用软件（比如能够在PC上识别MAC格式磁盘的软件）就更好了。看来在用户服务方面，厂家还要多下些功夫。

编辑导语

杂志社还没搬家前，我带同事到新家去看新鲜。同事站在恩济大厦前有点彷徨，似乎想说什么又找不到词汇。等走到四环路边上，同事终于理清楚了思绪，说：这儿整个就是一城乡结合部啊，没一点繁华气象。那时四环路还没有全线贯通，西四环宽阔干净的柏油路面在5月的骄阳下闪亮，路两旁新栽的树苗都还没有吐绿长芽，一切生机都在静寂中蕴藏着。等到晚上，消暑纳凉的人们就三五成群地走到桥上去，看最后一缕阳光消失于西山的碧绿苍茫里，看路灯一盏盏亮起来。辅路上、正路上、桥上、人行道上，到处都是灯，灯光一直延续到谁也看不见的天边。

从前也有路灯，灯光照到的是一畦畦的菜地、一排排的塑料大棚，以及菜地间纵横的灌水渠。我还在那些菜地间迷过路，我的同学则偷过果园里的桃子。我亲眼目睹了西四环的变迁，目睹五棵松那一大块菜田怎样在四周城市的包围中奇迹般存留了10年之久。后来我才知道，这不是奇迹，而是规划，规划中菜田的所在要修一个大型的体育活动中心。城市在许多小细节上零乱庞杂，但整体的秩序却被小心执拗地保存下来。

我想我还会目睹那体育中心的修建，我的邻居以及邻居的邻居们也会目睹。他们为自己成为历史的见证人而欣喜，已经习惯去四环路边散步乘凉来感慨今昔。崭新的路和桥让人有种要开始崭新生活的冲动，而我确实有了新的办公室、新的办公环境。现在，从杂志社到中关村，出租车只需要不到20分钟，杂志社几乎和中国IT业的心脏靠在一起。

目睹、记录，让万千读者和我们一起感受中国IT的脉动。这是我和我的同事们已经在做并且将继续做下去的事情。

请一如既往地支持我们，并将你的感受和需要告诉我们。

记者组

news@popsoft.com.cn

后集贸市场时代的电子市场

——国内电子市场调查

本刊编辑部

很多人回忆过去，计算机在那时所受到的待遇，简直是神明般的。那时很多单位唯一有空调、铺地毯的房间就是计算机房，平常闲杂人等绝对禁止入内；如此礼遇使决大多数的人对计算机有了一种神秘、畏惧以及高不可攀的崇敬心理。直到20世纪90年代中期，当我发现计算机及其配件就像萝卜白菜一样，在一个乱哄哄的大棚里被人们在争吵的侃价声中买走时，我才终于明白计算机也是商品。是商品就离不开市场，作为计算机市场销售的主角——电子市场近年来也发生了巨大的变化，过去那种自由市场型的电子市场随着城市的现代化建设逐步被淘汰了，一批有着更大营业空间、更好购物环境、更完善管理的新型电子市场在全国各地出现，目前我国电子市场的情形究竟如何让我们一起来看一下吧。

本次调查的城市与市场

北京：海龙电子市场、商悦电子市场、中海电子市场、太平洋电子市场、硅谷电子市场。



偌大一个中关村，当然不可能只有5个电子市场，大概有10多个吧，但并不是每个市场都有特色的，有的规模过小，有的人气惨淡，有的JS众多等等。总之，种种原因使我们放弃了对它们的关注。

（该地区相关内容由晶合实验室提供）

沈阳：诚大科技大厦、计算机广场A座、数码时代广场。

沈阳电脑城区的电子市场有诚大科技大厦，计算机广场A座、B座、C座（数码时代广场）及东科电子市场，桑地电子市场。由于东科、桑地两个市场建立时间比较久，现已成了二手配件的天地，而计算机广场B座大部分为写字间，故没对它们进行详细的调查。

（该地区相关内容由沈阳信息员金宇提供）

青岛：青岛市电子信息城、青岛市科技市场、青岛市电子市场（旧）、青岛市华金电脑城、青岛市书城电脑专层。

作为山东省第一龙头城市，人口700多万的大市，电子信息产业发展较早，但是在改造、建设大型电脑城的时间上较晚。下面是青岛市电子市场的详细情况：青岛市早在1997年就以青岛市的繁华商业街——市北区辽宁路和章邱路作为青岛市的电子一条街，直到现在，青岛市的绝大部分电脑繁华地点还是在辽宁路，包括连邦软件专卖店等。那时，青岛市在辽宁路旁的章邱路上建立了电子一条街，开了许多电脑厂家。并利用儿童公园周围的繁华环境开设了分街，一度使得IT业在青岛迅速火爆。但是由于电子一条街零乱、不便于管理，青岛市就开设了青岛市电子信息市场，但是规模也很小。1999年，青岛市在辽宁路上建设了大型综合性商厦（紧靠电子一条街）——青岛市电子信息城。利用旧城改造，将电子一条街（章邱路）的所有商家迁移到电子信息城，满足了青岛市电脑业没有大型场所的要求。1999年，在青岛市的“浦东”——青岛东部的山东省最大的新华书店——青岛书城4楼开设了电脑专层，在青岛最繁华的商业街——青岛国货商厦6层开设了大型电脑专卖；2000年，又相继在小村庄的繁华地带建设并开设了大型的青岛市科技市场；2000年年底，又在辽宁路把大型厂房改造成为华金电脑城；2001年3月，青岛市又将1万平方米的原中新购物商厦专营（位于青岛市辽宁路，紧靠原电子一条街），准备建设大型的青岛亿时代数码广场。现在章邱路、辽宁路附近由于旧城改造，已经将原来的电子一条街全部取消，青岛市形成了以辽宁路和辽宁路上的电子信息城、小村庄的科技市场为主体，华金电脑城、东部书城电脑专层等为附属

的大型综合电脑中心。但是现在青岛市电脑爱好者还是倾向于青岛市电子信息城，因为它开业早，又都是科技街的老客户，地角也不错，所以主要还是以信息城为主！科技市场、华金电脑城的人相对要少；书城的电子市场专层人多也不如信息城。华金电脑城和书城电脑专层人很少，而且总是联系不到人，所以一些情况不是很了解。总而言之：信息城是青岛的电脑市场主力。其他就不行了，人很少。

（该地区相关内容由青岛信息员周永欣提供）

*成都：*世纪电脑城、新世纪电脑城、百脑汇、东华电脑城、道阳电脑超市。

管理比较混乱，电脑市场数量较多，仅在磨子桥附近就有5家电脑城，互相之间竞争激烈。

（该地区相关内容由成都信息员杨亮提供）

*呼和浩特：*奈伦电脑市场、信息港大厦电子配套市场、朝阳电子配套市场。

（该地区相关内容由呼和浩特信息员刘鑫提供）

*南昌：*新大地电脑城、文化宫电脑城。

（该地区相关内容由南昌信息员杨振刚提供）

*长沙：*合峰电脑城、合一电脑城、国储电脑城、长沙电脑城。

（该地区相关内容由长沙信息员黄磊提供）

*广州：*广州太平洋电脑城。

（该地区相关内容由广州信息员黎韵提供）

*潍坊：*潍坊科技市场。

（该地区相关内容由潍坊信息员马骋提供）

*蚌埠：*安德大厦、裕华科技广场。

（该地区相关内容由蚌埠信息员周万宾提供）

本次，《大众软件》各地信息员共调查了全国10个城市30余家电子市场，涉及总体状况（包括：开业时间、楼层数量、营业面积、柜台数目、每周营业时间、每天营业时间等）、地点与交通（包括：可到达的公交车次、车站与市场距离、有无停车场、停车场面积）、硬件水平（包括：电梯状况、柜台形式、餐饮销售、卫生间状况、仓库情况）、销售服务情况（销售产品是否全面、硬件问题能否得到商城的协调解决、有无退换保证、市场内有无工商管理机构、购物后是否有合法发票）、市场内治安状况（拥挤程度、偷盗情况、打架斗殴现象、保安数目）等5大类20余小项，力图通过这些方面能较完整地反映出我国目前各地电子市场的全貌。虽然各地信息员为此做出了较大努力，但鉴于条件所限，难免会出现各种纰漏和错误，还望广大读者海涵、指正。

总体状况：

*北京：*本次调查的北京5大电子市场，几乎均是在中关村2000年改造中一夜之间拔地而起的，取代了当年颇具声望的科苑、现代等老牌电子市场。在市场空间大小上，海龙电子市场领先一步，市场大当然也就有更多的柜台，海龙电子市场一共为6层。1层是联想和三星的展示厅，十分漂亮，如果逛逛看看那些新潮的产品，的确是一种享受。2、3、4层是柜台，也有框架的格间（是俺最常出没的地方了）。5、6层就都是格间了，这里主要卖那些高档的产品，比如笔记本电脑、投影仪、打印机和扫描仪等。商悦电子市场是一个两层的结构，都是零散的柜台式商家，而且二层就比较萧条了，它每



层的面积较小，其总面积大概相当于海龙电子市场的一层大小；中海电子市场是唯一的单层市场，不过总面积应该比商悦电子市场的大，也是主要以柜台为主。太平洋电子市场有3层，其柜台和格间分布与海龙电子市场是相反的，1、2层是格间式的商家，而3层却是柜台式的零散商家，不过也是比较萧条的。硅谷电子市场一共有5层，分布大致与海龙电子市场一样，1、2、3层是柜台式经营，4、5五层是格间式经营。5大电子市场中以海龙电子市场最大，硅谷电子市场其次，太平洋电子市场居中，而中海电子市场和商悦电子市场与海龙电子市场相比就显得小多了。在营业的时间上所有的电子市场都是每周7天，早上9:00开门，而关闭时间只有海龙电子市场是18:00，其他市场都要提前30分钟，为17:30。

*沈阳：*诚大科技大厦1998年开业，共7层（其中1、2楼为硬件销售区，3楼为软件销售区），每层1400平方米，每层120个柜台左右。计算机广场A座1997年开业，共4层（1、2层为硬件销售区，

3、4层为商务区），每层1500平方米，90－100个柜台。数码时代广场2000年开业11层（1、2、3层为硬件销售区，4层为商务层，5层以上为写字间），每层520平方米，每层70-80个柜台。上述3家电子市场都是每周营业7天，早上除计算机广场A座9:00开门外，另外两家为8:30。关闭时间各家均为17:00。

*青岛：*青岛市电子信息城1999年开业，共7层（不含地下1层），营业面积2.7万平方米，柜台数150个左右。青岛市科技市场2000年开业，共4层，营业面积8000平方米，有柜台100多个。青岛市电子市场（旧）1997年开业，仅1层，面积500平方米。青岛市华金电脑城2000年开业，共4层，每一层有10个左右格间式柜台。青岛市书城电脑专层1999开业，营业面积1层，共有柜台60余个。青岛市电子市场可谓行动整齐划一，均为全周营业，每日营业时间统一为9:00-17:30。

*成都：*世纪电脑城2000年2月开业，共4层，营业面积6万平方米，共有1000余个柜台。新世纪电脑城2000年2月开业，共4层，营业面积13 000平方米，共有400余个柜台。成都百脑汇1999年10月开业，共4层，营业面积15 000平方米，共有500余个柜台。东华电脑城1998年初开业，共5层，营业面积13 000平方米，共有400余个柜台。道阳电脑超市共2层，营业面积2000平方米，共有60余个柜台。各电子市场均为每周7天营业，与青岛相比成都电子市场的营业时间各式各样，世纪电脑城为8:30－18:30，新世纪电脑城为9:00－19:00，百脑汇为9:30－18:00，东华电脑城为9:00－19:00 ，道阳电脑超市为9:00－18:00。

呼和浩特：

市场名	赛伦电脑市场	信息港大厦电子配套市场	朝阳电子配套市场
开业时间	2000年初	2000年7月	2000年末
层数	2层	2层	1层
营业面积	900平方米左右	400平方米	500平方米
柜台数目	上下共有50多家	40余家	50多家
每周营业时间	7天	7天	7天
每天营业时间	9:00－18:00	8:00－17:30	9:00－18:00

南昌：

市场名	新大地电脑城	文化宫电脑城
开业时间	1997年	1997
层数	2	1
营业面积	两层总面积约3600平方米	约5600平方米
柜台数目	110个还要加10%在过道上卖盗版的	90个还要加10%在过道上卖盗版的
每周营业时间	7天	7天
每天营业时间	9:00-18:00，实际上的时间更长	9:00-18:00，实际上的时间更长

长沙：

市场名	合峰电脑城	合一电脑城	国储电脑城	长沙电脑城
开业时间	1997年	1999年	2000年	1999年
层数	5	3	4	4
营业面积	3000平方米	2000平方米	5000平方米	3000平方米
柜台数目	400	300	500	300
青岛市电子市场营业时间也是整齐划一，均为全周营业，每日营业时间统一为9:00-18:00				

*广州：*广州金茂电脑城共有3层，面积有4000平方米左右，商家均采用格间式，无北方常见的柜台售货方式，每周一至周日9:30到19:00营业。这也是我们本次调查中营业时间最长的一家。

*潍坊：*这是我们本次调查中所选择的北方中小城市代表。潍坊科技市场1998年开业，共3层，营业面积1000余平方米，柜台数目却达到了800余个。每周营业7天，每天营业时间为8:00-17:00。

*蚌埠：*这是我们本次调查中所选择的南方中小城市代表。

市场名	安徽大厦	裕华科技广场
开业时间	1998年6月	1999年7月
营业层数	1	1
营业面积	2000平方米	1000平方米
柜台数目	100左右	30左右
每周营业时间	7天	7天
每天营业时间	8:00-18:00	8:00-18:00

从以上的统计数据中，我们可以看到，中国大陆地区的电子市场这一独特的商业景观是从1998年之后才蓬勃发展起来的，这样的速度和规模在世界上也可以说是数一数二的，它在一定程度上代表着中国社会加速发展的进程。无论在大江南北的哪一个城市，电子市场都有着自己最独特的风情。虽然从某种角度看这些市场的性质更象是一个肉蛋蔬菜果品批发市场，但是它的购买者却是一个城市中有着较高文化层次和购买力的群体，而且一部分电子市场已经有了一定的品牌效应。这正是一个加速与世界接轨的发展中国家的一面社会窗口，也可以说是中国特色的。

地点与交通：

*北京：*海龙电子市场的地理位置可以说是在这5个电子市场中最好的。海龙电子市场位于白颐路的中间，也是在商悦电子市场和中海电子市场的中间。中国人讲究天时、地利、人和，而海龙电子市场可谓是占尽了地利的优势。其门口正好是公共汽车站，绝大部分路过的公共汽车都在这里有一站；去商悦电子市场、中海电子市场和太平洋电子市场则要下车后再步行半站地，所以人气可见就少得多了。还有就是现在的四环路已经修好了，而北大南门前的海淀路改为了由西向东

的单行道，所以去中海和太平洋的公共汽车就更少了。硅谷电子市场位于海淀路的西头，距其他几个电子市场较远。硅谷电子市场的情况与中海电子市场的情况差不多，虽然在市场的门前有公共汽车站，但是车次量就要比海龙少得多了。商悦也在白颐路上，位于海龙电子市场的南面200米处。中海和太平洋则是位于白颐路和海淀路交叉的十字路口上，中海在西南口，而太平洋与其面对面在西北口。由于四环路已经修通，现在几乎没有公共汽车从门口停了。当然，还有很多的人是开私家车去的，这就要有停车场了。目前具有停车场的是海龙、硅谷和太平洋这3家。又以太平洋的停车场状况最好，而硅谷虽然有停车场，但在市场前面还总是发生堵车的现象。所以如果你开车去中关村的电子市场，最佳的选择就是太平洋，其次则是海龙。



沈阳： 沈阳的电脑城比较集中，乘坐222、244、225、612、239、605环路等公交车均可到达，其中222路车站位于电脑城中，其它车站需步行7-10分钟。

诚大科技大厦的停车场比较完善，既有约700平方米的地下停车场，也有150平方米的地上停车场；计算机广场A座有面积约为470平方米的地上停车场，基本能满足要求。数码时代广场没有自己专用的停车场，好在几家挨得很近，可与其它市场共用。

青岛： 青岛的市电子信息城、青岛市电子市场（旧）、青岛市华金电脑城相距很近，2、5、21、24、211、212、218、222、301、303、366等公交车均可到达，车站距电子城近50米，非常方便。乘坐1、20、30、209、229、366、367等公交车均可前往青岛市科技市场，车站距电子城也仅50米左右。青岛市书城电脑专层可以乘坐12、31、208、224、304、309、311、312、501、801等到达，下车后也非常近，约50－60米左右。青岛市电子信息城大厦尚未全部完成，停车场暂时没有启用。青岛市科技市场拥有几百平方米的停车场，能够满足车辆的停放。青岛市电子市场（旧）由于开业时间较早没有停车场。青岛市华金电脑城的门前可以停车，面积约几百平方米。青岛市书城电脑专层也可以利用门口的空地停车，面积不太大。

成都： 成都的世纪电脑城、新世纪电脑城、百脑汇、东华电脑城、道阳电脑超市位置比较集中，乘坐27、34、45、72等公交车都可到达，不过各电子城到车站的距离还是有较大的差异，世纪电脑城和东华电脑城距离车站最近约在50米左右，新世纪电脑城和百脑汇则远了不少距离车站在300米左右，最远的是道阳电脑超市距离在400米以上。令人欣喜的是这几家电子城均有停车场，其中，世纪电脑城的停车场有1300平方米，道阳电脑超市较小一些，但也能停放30多部汽车，其它几家均在400－500平方米左右。

呼和浩特：

市场名	索伦电脑市场	信息港大厦电子配套市场	朝阳电子配套市场
可到达的公交车次	3路、21路 电信大厦站	4路、15路、19路 新世纪广场站	35路、34路、16路内蒙古大学站
车站到市场距离	200米	约100米	约200米
有无停车场	有一个很小的	无	无

南昌： 新大地电脑城和文化宫电脑城几乎挨在一起，11路、16路、19路、24路、26路均可到达，基本上下车既是。两个电脑城均有对外收费停车场，新大地电脑城停车场约为3800平方米，文化宫电脑城停车场小一些，也有1200平方米。

长沙：

市场名	合峰电脑城	金一电脑城	国储电脑城	长沙电脑城
可到达的公交车次及车站到市场距离	火车站、几十路车次不到1000M，解放东路、5路以上的车次，下车距到	火车站、几十路车次不到1000M；解放东路、5路以上的车次，下车100M	火车站、几十路车次不到200M，解放东路、5路以上的车次，下车300M	长沙图书城：5路以上的车次，下车300M
有无停车场	无	无	有	无
停车场面积	–	–	300平方米	–

广州： 能到达广州金茂电脑城的车次很多，车站离电脑城很近，大概也就有二三十米左右，该处有停车场，但规模较小。

潍坊： 潍坊科技市场在潍坊市奎文区劳动大厦，25路公交车可以直达，距潍坊火车站（汽车站）约5公里。该市场有一个500平方米左右的停车场，在当地看来应该够用了。

蚌埠： 该市的安德大厦和裕华科技广场也是挨在一起的，1路、2路、3路、4路、10路在百货大楼站下车向东200米就是安德大厦，再向东100米就是裕华科技广场。安德大厦目前没有停车场，裕华科技广场则有一个200平方米的停车场，不过是否有些过小值得探讨。以两家的距离来看，这200平方米的停车场其实是两家共用。

地理位置和交通便利状况往往在很大程度上影响着一个电脑市场的经营状况，交通路线的设置也直接影响着消费者的出行和选择。各大电子市场所处的地理位置是我们这次调查的重要一项，不是所有的人都愿意把市场都跑遍了再买。所以一个市场的地理位置良好的话，大多数的顾客就会优先考虑去那里购买想要的东西，而也就不在乎其他因素了，这样市场增大了客流量，就会更好地发展。

市场硬件水平

北京：海龙电子市场总体上说是5大电脑城中最好的，既有我们熟悉的柜台式售货，也有环境优良的格间，而且电梯也很完备，既有扶梯也有直通地下停车场的电梯，另外电脑城内还有冷饮销售的专区，并有供顾客休息的座椅，卫生间也比较干净。相比较硅谷的购物环境太差，柜台之间的通道太窄使市场显得拥挤，再比如中海和商悦电子市场的营业面积本身就很小，所以配套的设施自然就不能那么周全了。太平洋电子市场的环境也相当不错，海龙由于人气值太高，所以每当周末会让人觉得拥挤不堪，所以如果说非常强调购物环境的话，可能太平洋是个不错的选择。

沈阳：

市场名	诚大科技大厦	计算机广场A座	数码时代广场
电梯状况	扶梯&电梯	扶梯&电梯	扶梯&电梯
柜台形式（柜台式\格间式）	柜台式	柜台式	柜台式
有无餐饮销售	有	有	有
卫生间状况	是	是	是
仓库情况	无专用仓库均与写字间并用	无专用仓库均与写字间并用	无专用仓库均与写字间并用

青岛：

市场名	青岛市电子信息城	青岛市科技市场	青岛市电子市场（旧）	青岛市华金电脑城	青岛市书城电脑专层
电梯状况	好	好	无	好	好
柜台形式（柜台式\格间式）	地上全是格间地下一层为柜台	格间式+柜台式（1楼）	柜台式	格间式	格间式
有无餐饮销售	无	无	无	无	有
卫生间状况	是	是	否	是	是
仓库情况	无	有	无	有	无

成都：

市场名	世纪电脑城	新世纪电脑城	百脑汇	东华电脑城	通阳电脑超市
电梯状况	扶手和观光兼有	扶手电梯	扶手电梯	无	无
柜台形式（柜台式\格间式）	兼有	兼有	兼有	兼有	兼有
有无餐饮销售	有	无	有	有	无
卫生间状况	无	无	有，一般	无	无

呼和浩特：

市场名	泰伦电脑市场	信息港大厦电子配套市场	朝阳电子配套市场
电梯状况	无	无	无
柜台形式（柜台式\格间式）	格间式	柜台式	柜台式
餐饮销售	无	无	无
卫生间状况	收费厕所	方便	方便
仓库情况	在呼和浩特很少有有仓库的，有大生意就到北京直接发货		

南昌：

市场名	新大地电脑城	文化宫电脑城
电梯状况	有，但是因为在1-2楼，所以用不到，电梯是供上面几层用的	没有，因为是半地下式的，所以用不到
柜台形式（柜台式\格间式）	格间式	格间式
有无餐饮销售	有，有人专门在城里卖快餐	有，有人专门在城里卖快餐
卫生间状况	有厕所，不熟悉的人很难找到，即使是本地人也不例外	有，很难找
仓库面积	无，都另外租或占用营业空间	无，都另外租或占用营业空间

长沙：

市场名	合峰电脑城	合一电脑城	国储电脑城	长沙电脑城
电梯状况	有	无	有	有
有无餐饮销售	无	无	无	无
卫生间状况	较好	较好	一般	一般
仓库面积	—	—	—	—

广州：广州金茂电脑城硬件条件相当不错，楼内共有电梯4架，全部商家都为格间式售货。虽无餐饮销售，但卫生间还是非常方便卫生。

潍坊：潍坊科技市场

电梯状况：无

柜台形式（柜台式\格间式）：均有

有无餐饮销售：无

卫生间状况：楼内无厕所

仓库面积：不详（主要都在市场外）

蚌埠：

市场名	安德大厦	裕华科技广场
电梯状况	较好	无
柜台形式（柜台式\格间式）	柜台式\格间式	柜台式\格间式
有无餐饮销售	有	无
卫生间状况	方便	方便
仓库面积	200平方米	不详

一个商场的硬件设施是否齐全，硬件水平是否上档次，其最直接的受益者并非只是消费者。一个良好的购物环境给人的心理暗示作用是强大的。方便卫生的公用设施也绝非是一种表面上的美化，更是商场经营者是否具备成熟的经济头脑的侧面反映。象北京的海龙大厦、广州的金茂电脑城，在这方面做得是比较好的。一个商城是否适合于未来的专业经营需要，这是在最初设计规划时就要考虑好的问题。



销售服务情况

北京：目前的几大电子市场商品品种还是非常全面的，一般情况下硬件问题都能得到商城的协助，当然这种协助的力度是非常有限的，比如能换不能退这个普遍问题就很难解决。购物收据有时还

需要自己主动索要。

沈阳：

市场名	诚大科技大厦	计算机广场A座	数码时代广场
产品是否全面	全	全	全
硬件问题能否得到商城的协调解决	能	能	能
有无退换保证	有	有	有
市场内有无工商管理机构	有	无	有
[illegible]	开发票与不开两个价格	开发票与不开两个价格	开发票与不开两个价格

青岛：

市场名	青岛市电子信息城	青岛市科技市场	青岛市电子市场（旧）	青岛市华金电脑城	青岛市书城电脑专厅
产品是否全面	[illegible]	全面	[illegible]	一般	不全面
硬件问题能否得到商城的协调解决	能	能	一般能	能	能
有无退换保证	有	有	有	有	有
市场内有无工商管理机构	有	有	无	有	无
购物收据发票是否合法	一般合法	一般合法	不	一般合法	合法

成都：

市场名	世纪电脑城	新世纪电脑城	百脑汇	东华电脑城	道阳电脑超市
产品是否全面	是	是	是	否	否
[illegible]	能	能	能	能	能
有无退换保证	有	有	有	有	有
市场内有无工商管理机构	有	有	有	有	有
[illegible]	是	是	是	是	是

*呼和浩特：*奈伦电脑市场、信息港大厦电子配套市场、朝阳电子配套市场3个市场的情况基本相同。3家的商品都还算比较全面，主流商品都能买到，在购买的商品遇到问题时基本上能得到这些商城的协调解决，在退换上也能有保证。市场内目前没有工商管理机构，购物时能开具合法收据，但索要发票需加钱。

*南昌：*新大地电脑城和文化宫电脑城的商品种类都不够全面，一些名牌很难买到，而当购买的商品遇到问题时一般也无法得到商城的帮助，用我们调查中听到的一句话就是"他们只收钱，什么也不管"。所购商品一旦发现问题一般是只换不退。市场内有没有工商管理派驻机构，购物一般不开发票，只开收据或是出库单，要开发票就要交一笔税金。

长沙：

<table>
<tr><th>市场名</th><th>合峰电脑城</th><th>合一电脑城</th><th>国储电脑城</th><th>长沙电脑城</th></tr>
<tr><td>产品是否全面</td><td colspan="4">否</td></tr>
<tr><td>硬件问题能否得到商城的协调解决</td><td colspan="4">能</td></tr>
<tr><td>有无退换保证</td><td colspan="4">有</td></tr>
<tr><td>市场内有无工商管理机构</td><td colspan="4">有</td></tr>
<tr><td>购物收据发票是否合法</td><td colspan="4">一般开收款收据，很少开发票。除非你要求他开，他就会在应收款上加上税款后开出发</td></tr>
</table>

广州：

市场名：广州金茂电脑城

硬件问题能否得到商城的协调解决：能

有无退换保证：有

市场内有无工商管理机构：无

购物收据发票是否合法：是

潍坊：

市场名：潍坊科技市场

产品是否全面：不全（高级一些的缺货严重）

硬件问题能否得到商城的协调解决：能

有无退换保证：有

市场内有无工商管理机构：有

购物收据发票是否合法：合法

蚌埠：

市场名	安徽大厦	裕华科技广场	中荣街
产品是否全面	一般	一般	较好
硬件问题能否得到商城的协调解决	可	可	可
有无退换保证	有	有	有
市场内有无工商管理机构	无	无	无
购物收据发票是否合法	是	是	是

如果说商场的硬件水平决定了它的品位，那么销售服务情况就是关系到商家的态度问题了。从调查中我们看到，对于在供求中出现的一些矛盾和问题，并非所有商家都能解决得很好。由于国内的电子市场还处在一个逐渐规范的过程中，所以难免有一些阴影的存在。象有无退换保证、市场内有无工商管理机构、购物后是否有合法发票这些问题，都是需要我们顾客在购买电脑硬件时注意检查的。



市场内治安状况

*北京：*目前最为拥挤的是海龙，在一年以前给出的话应该是科苑电子市场（已拆）或是中海电子市场。当年的科苑电子市场，那是原来中关村中人气最旺的电子市场。可以脚不沾地就跟着人流往前走，这可一点都不夸张，我就亲身体验过，也可以用一句话概括，就是"人多得可怕"。而接着坐上这把交椅的就是中海。中海电子市场和原来的科苑电子市场面对面，它是在十字路口的西南角，现在则和太平洋电子市场面对面了。大量的客流都涌入了中海电子市场，中海人气最旺时也达到了人满为患的地步，当时原科苑电子市场的大部分人流被中海吸收了，而中海的购物环境要比原科苑电子市场好（原科苑电子市场的购物环境是出了名的

差），所以中海倒也辉煌过一段时间。海龙电子市场的崛起是因为其强大的实力和四环路的修建。海龙电子市场在成立之初就不惜工本地作宣传，还经常在市场的前面举办活动、搭台作秀，吸引了不少的客流。硅谷电子市场虽然离其他的电子市场较远，但由于有一部分老客户的支持，所以现在的人气在逐步地提升。硅谷电子市场可以说依然延续以前的科苑电子市场的情况，价格便宜但购物环境较差，所以硅谷电子市场应该是那些没有银子的DIYers的宝地了。而太平洋电子市场是以高贵著称的，这是因为它的商品价格相对较高，但购物的环境很好，人气应该只能算是一般。不过在太平洋电子市场的二层有一个LG免费上网区，这里倒是人气很旺，和其它冷清的柜台成了鲜明的对比。商悦的人气也只是一般，现在的处境和海龙差不多，但各种产品很齐全，值得一逛。各市场的治安状况均良好，都配有保安，只是偷盗这种古老的犯罪行为还是很难根治的。

沈阳：

市场名	诚大科技大厦	计算机广场A	数码时代广场
偷盗情况	基本无	基本无	基本无
打架斗殴现象	几乎没有	几乎没有	几乎没有
拥挤程度	周末较严重	周末较严重	周末较严重
保安数目	营业区5人	营业区基本没有值班人员	入口处有值班1人，营业区基本看不到保安

青岛：

市场名	青岛市电子信息城	青岛市科技市场	青岛市电子市场（旧）	青岛市华金电脑城	青岛市书城电脑专厦
偷盗情况	有	有	无	无	有
打架斗殴现象	极少	无	少见	无	无
拥挤程度	严重	不拥挤	比较多	不拥挤	不拥挤
保安数目	多	少	无	少	少

成都：

场名	世纪电脑城	新世纪电脑城	百脑汇	东华电脑城	道阳电脑超市
偷盗情况	有	有	无	有	有
打架斗殴现象	一般	一般	无	一般	一般
拥挤程度	一般	一般	一般	一般	一般
保安数目	不详	不详	不详	不详	不详

呼和浩特：

市场名	华伦电脑市场	信息港大厦电子配套市场	朝阳电子配套市场
偷盗情况	没听说	没有	有丢东西的
打架斗殴现象	没有		
拥挤程度	拥挤	比较拥挤	比较拥挤
保安数目	两名	没见到，问人也不知道	一名

南昌：

市场名	新大地电脑城	文化宫电脑城
偷盗情况	有	有
打架斗殴现象	有，不算多	
拥挤程度	拥挤，特别是休息日	任何时间都不太拥挤
保安数目	有，不是很多	

长沙：

市场名	合峰电脑城	合一电脑城	国储电脑城	长沙电脑城
偷盗情况	较少	较少	较少	较少
打架斗殴现象	较少	较少	较少	较少
拥挤程度	有一点	一般	一般	较少出现
保安数目	10-20名	10名左右	10-20名	10名左右

广州：

市场名：广州金茂电脑城

偷盗情况：没有

打架斗殴现象：没有

拥挤程度：因为地方比较大，所以无拥挤情况

保安数目：比较多

*潍坊：*潍坊科技市场市场内治安状况较好，偶有偷盗情况，打架斗殴现象不多。市场内人员不是很多，不会感到拥挤。保安数目在10人左右。

蚌埠：

市场名	安徽大厦	裕华科技广场	中荣街
有小偷么	有	有	有
打架多么	少	少	少
拥挤程度	节假日多	节假日多	节假日多
保安数目	4-6个	2-3个	无

治安状况虽然放在了这次统计的最后，但它其实是对商家最基本的要求。实际上决定一个商场制安状况的诸多因素是相互发生影响的。例如节假日过于拥挤，而保安力度又不够，就必定就会带来盗窃等不法行为的产生。拥挤的购物人群永远是商家的期望，但是如果发生如火灾等紧急情况时，疏导将成为必须解决的课题。无论如何良好的治安环境，才是稳步发展的基础。



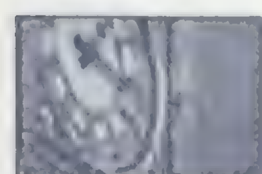
结束言

对于电子市场众说纷纭，有人说它不错，是电子产业人气的体现；也有人认为高科技的形象就是被这些市场给影响了，拥挤不堪的市场、简陋的店面、再加上假发票、盗版光盘，所以认为电子市场起的作用并不好。电子市场的形成是通过买卖过程，在商业氛围逐渐浓郁的情况之下，逐渐将一些小门脸、小作坊进行整合，最后形成了具有一定规模和数量的电子市场，又通过进一步的整合就会形成一种垄断，也可能是更具备规模、品种更全、搜寻时间更短、商品的流通和集散性的类别更大。但是，不管是推动IT行业的发展还是另类的白沟或集贸市场，电子市场对推动整个电脑行业的发展还是功不可没。以中关村为例，整个电脑行业得以如此快速的发展，市场的功绩最大，每年的交易额都在飞涨，几个规模较大的电子市场年交易额都能达到

2.5-3亿元。

电子市场的问题大家都清楚，那么中国的电子市场究竟该怎么走，这是一个敏感而庞大的课题。的确，这些市场为国民经济、人民生活贡献了力量，但固步自封是可怕的，如同一个城市，成天叫喊着要成为国际性大都市，而做出来的确是尘土和喧嚣。当西方科技在以人为本的时候，人们可以在连锁店、百货公司、超级市场、购物中心里享受舒适环境去购买电脑、手机、DVD的时候，我们的老百姓们是否仍要皱着眉头挤进陈旧、杂乱的‘专业’市场里面？跨越世纪的时刻，所有的事物都在变革。我们可喜的看到，自2000年以来，全国的电子市场已经基本都告别了原始的集贸市场时代，可以肯定的说人性化、自然化、休闲化才是未来电子专业市场的归路与前景。当然，目前的水平还远远不能满足人们的愿望，但是我们相信几年后再去逛电子市场，就像逛高档商城一样，不买也是享受。

最后，附载一篇来自英国电子市场的报道，也让我们在看过国内的调查报告后，再来一次中外对比。





英国电脑市场综述

郑州 韩飞

笔者于去年12月3日抵达了英国，开始了漫长的留学生涯，作为一位电脑迷，当然不忘记“考察”一下英伦的电脑市场了。我所在的区域靠近英国第二大城市伯明翰，虽不能算是英国最为富有的地区，但也可以折射出英国电脑市场的概况。

我刚刚来到这里，为了锻炼口语（实际上是懒得做饭），住在了一个英国本地家庭里。这个家庭没什么其他特别的，就是有一个比我更狂热的热爱电脑的20岁男孩儿（房东的儿子）。他有3台可以正常启动的电脑，满地的计算机配件，像蜘蛛网一样的各种电线、信号线纵横交错，整个屋子充满了一股计算机的味道（是确确实实可以闻出的味道）。我是真的很幸运，像我这个寄宿家庭非常难得，有了这样的条件，对我了解英伦电脑市场也有很大帮助。

只要稍微比较一下中英电脑市场，就会发现许多明显的不同。比如说：自己攒机的人比较少（我想这点很多人都知道——当然，除了我那房东的儿子），品牌电脑已经非常成熟；CPU是不可能买到什么散装的，更没Remark的；各种电脑配件都不必担心会买到假货。下面我来具体说一下：

这里的CPU市场：Intel占了主流，但同时也像国内一样，越来越多的人开始选用性价比更高的AMD系列CPU，至于充斥国内最低端市场的Cyrix系列和Media GX系列CPU，这里似乎没有（至少我没见过）。在这里，可供挑选的主板种类实在是很少，英国人并不在乎主板怎么样，只要可以配合相应的CPU正常使用就可以了。显卡最值得一说了，在销售方面，这里和国内有很大的不同，这里可以很轻易地找到Voodoo5 5500 PCI（64MB）的显卡，价格在179英镑左右（不算贵吧），同样芯片和显存的AGP版本要219英镑；笔者还在一家商店见到了Voodoo4 4500 AGP的显卡，但商店只摆了个包装盒，说是近期上市，也没标价钱；刚面世不久的ATI Radeon 64MB DDR VIVO AGP版本显卡在这里可是价格不菲，要259英镑，ATI Fury Pro（32MB）AGP卡要86英镑；nVIDIA卡以创新和ELSA的居多，创新Geforce 256 DDR GTS Ultra版本要到350英镑,而Geforce 2 MX DDR 32MB版本竟和TNT2 32MB标准版的售价完全一样，都是99.99英镑；Matrox Millennium G450 32MB双头显卡要137英镑（我觉得很划算）；其他的显卡，包括S3 Savage系列、Trident Blade3D系列等，在这里并不流行，价格和国内也差不多（似乎自己攒机的人都是很有钱的）。显示器各个档次的都有卖，价格比国内的稍贵，不过现在这里也很热卖超薄LCD显示器，价格自然很昂贵。声卡方面，当然以创新系列为多了，SB Live! 标准版58英镑左右，白金版的要148英镑，其他声卡在散件市场上很少见。音箱的种类还算多，从8、9英镑的超低档产品到将近200英镑的产品都有卖，低档的不提，中高档方面，还是创新的居多（英国人似乎很喜欢创新），Creative FPS1500要99英镑，在国内不多见的Creative DeskTop Theatre系列的2200型要75英镑，2500D

型要159英镑；还有最高档的创新Playworks DTT3500要卖到188英镑！硬盘市场，和国内一样，西部数据、西捷、昆腾系列占据了95%以上的市场，一般都要比国内贵，值得一提的是SCSI硬盘在这里比较流行（仅仅是比较），价格自然比IDE的贵很多，一种希捷的73.4G SCSI硬盘要999英镑！IDE硬盘比较热卖的有西部数据的鱼子酱20.5G（5400r/m）型，99.99英镑（实际就是100英镑了，英国人卖东西都爱搞个多少点99），至于是5400转还是7200转的他们并不关注；另外，这里的散件市场上很难找到小于9G的硬盘。光驱也是很值得一提的，在英国的大部分电脑配件专卖店里，柜台上摆的光驱，80%是DVD-ROM和CD-RW，普通光驱只有创新、惠普那几种，一般只占柜台的很小一部分，而DVD-ROM和CD-RW的种类却非常全。国内听说过的进口品牌产品这里没有找不到的，这可能和英国没有VCD有关系（只有录像带和DVD），很多人想把电脑作为DVD播放器来使用。总体价格上和国内持平，甚至还略为便宜。

讲讲外设的情况吧：不可否认，英国电脑市场上的主要配件并不比国内贵多少，但是越是小件越是贵得离谱，鼠标大部分在10英镑以上（也有5英镑左右的“烂”鼠）；键盘一般在15英镑以上；在国内非常便宜的各种信号线（例如USB线、LPT线、COM线、各种网线等）一根都普遍在12-18英镑左右；连一个鼠标垫都要3-8英镑（在国内花同样的钱可以买10-20个）。可能是由于中西方的思想差异，英国人更喜欢把电脑当作一种家用电器来使用，扫描仪、打印机、摄像头、数码相机这些外设的普及率远高于我们，而且普遍也要比国内便宜。

现在我再来说一说英国的品牌电脑市场。针对企业用户来讲，当然还是以IBM，COMPAQ，Hewlett-Packard为主，全世界都一样，在这里不再赘述；针对个人用户，在英国较为流行的品牌有Tiny、Time、Packard Bell等，不用奇怪，这些品牌我们都不熟悉，但它们就像中国的联想、同创、方正一样，在本国很著名。其中最值得一提的是Packard Bell，其实它是NEC的一个分部，很多机型都是NEC的机器换了个标志而已，其家用产品现在在英国占的市场份额越来越高，业务开展得也很大。这里的品牌机市场很成熟，配置系统也很健全，高、中、低档都有，有一些高档的机器竟然采用了Geforce GTS系列显卡。DVD-ROM已成为主流配置，CD-RW也是一个很大的卖点（究其原因——英国没盗版，所以就要盗版软件DIY），同时配有DVD-ROM和CD-RW的机型不算稀罕；CPU从AMD的K6-2、Duron、Athlon、ThunderBird到Intel的Celeron、Pentium Ⅲ、Pentium 4各种各样的都有；内存64MB绝对是底线，128MB是主流，大多都是SDRAM的；很多中高档机器都用的是nVIDIA显卡，采用TNT2标准版32MB显存的最多；显示器以15英寸为底线，17英寸为主流，也有配备19英寸显示器的，而且令笔者感到奇怪的是我见过的一个品牌的电脑在同样配置下，从17英寸加到19英寸只需要100英镑（厂家并没有将此作为一个卖点宣传），可在国内同品牌的19英寸显示器好像是比17英寸贵上1倍左右，真是奇怪！声卡、音箱普遍要比国内的品牌机配备得好，声卡还是以创新SB 128、SB Live!居多，音箱至少是要带个低音炮的。在英国买家用台式机大多数都是附送外设的，打印机是最基本的，也有很多赠送扫描仪和摄像头的，甚至一些高档的机型还随机赠送一种简化的数码照相机（之所以说它是简化了的，是因为多数功能还要依靠于电脑）。总之，英国的品牌机配置普遍要比国内的好，当然价格上也平均比国内贵。但我要说的是，英国的品牌电脑厂商一般都比国内的厂商更负责任，像Pentium Ⅲ+i740甚至SIS6326+32MB这样的配置在这里是不会出现的。

再来简述一下笔记本电脑市场。SONY系列在英国是高档的象征；松下的产品自然不少，涵盖了市场的各个档次；还有一些国内市场上很少见到的牌子如Advent、Packard Bell、Gateway。价格方面，普遍比国内稍贵，但是如果不加税的话就比国内便宜了（不过想逃税可没那么容易）。笔者想说的一点是，在英国，买笔记本电脑一般是不附送操作系统安装盘的，只是给你一张恢复盘，可以用其将电脑恢复到出厂设置，而Windows的序列码通常都是贴在机子底部，真是小气！像笔者的这台笔记本电脑（Windows Me英文版操作系统）就没有带安装盘！

由于电脑市场错综复杂，涉及范围很广，笔者不可能在本文中详述英国电脑市场的各个方面，而且因为计算机产品的更新换代很快，我不可能保证当各位看到本文时它们还保持在这一价位。

希望大家看了本文后，能对英国的电脑市场有个大致的了解，也能为那些即将来英国的同志“攒机”提供一些参考。

编辑导语

前几天去上海开会，在与上海创源公司陈总会谈时，陈总也提到了中国软件企业面临的CMM与ISO9000的认证问题，因为这是走出国门，进入国际市场的通行证。我们知道印度通过5级认证的软件企业共有7家，而美国也只有5家，但我们国内呢，不仅不多，而且只是2级。当然，这并不能绝对地说印度程序员都是绝顶高手，比国内程序员强，而只能代表他们的软件产业化处于国际领先水平。现在，我国的很多软件厂商目光仍然停留在国内，其开发产品缺少宏远目标，所出的产品在质量上没有达到先进水平，存在不少功能与性能上的不足，这常常使我们IT圈内的编辑记者们感到一种莫名的感叹，什么时候我国的软件企业才能海阔凭鱼跃、天高任鸟飞呢？

作为软件栏目编辑，我深深知道大家对于知识的渴望，也愿意为提高国人的计算机水平奉献自己的一份力量。好机遇终于来了，下半年由我主编的一本大众软件专刊将会与读者见面，可以这么说，它不仅是我奉献给一直支持我的读者朋友们的礼物，也是检验自己实力的一块试金石。在此，先说一句，它将是一本软件教材专刊，读者阅后在软件的使用方面定能有长足的进步，希望读者朋友们能够给我来信，告诉我你们最关心的软件和最想看到的教程。

李红警
lgc@popsoft.com.cn

Norton Ghost™ 2001 中文版使用指南

上海 李伟

如今的操作系统变得越来越庞大，安装时间也越来越长，一旦遭遇了病毒或者是系统崩溃，重装系统实在是件费心费力的事情。特别是对于有多个操作系统的用户来说，要“摆平”几个操作系统并安装上各自的软件，没有半天时间是不行的。

Ghost的出现为我们解决了这些棘手的问题。Ghost是GeneralHardwareOrientedSoftwareTransfer的英文缩写，意思是“面向通用硬件的软件传送”，它是Symantec公司出品的一款用于备份/恢复系统的软件。Ghost能在短短的几分钟里恢复原有备份的系统，还电脑以本来面目。Ghost自面世以来已成为PC用户不可缺少的一款软件。

现在，Symantec公司推出了Ghost的最新版本：Ghost 2001中文版。就让我们进入Ghost 2001探个究竟吧。

软件安装

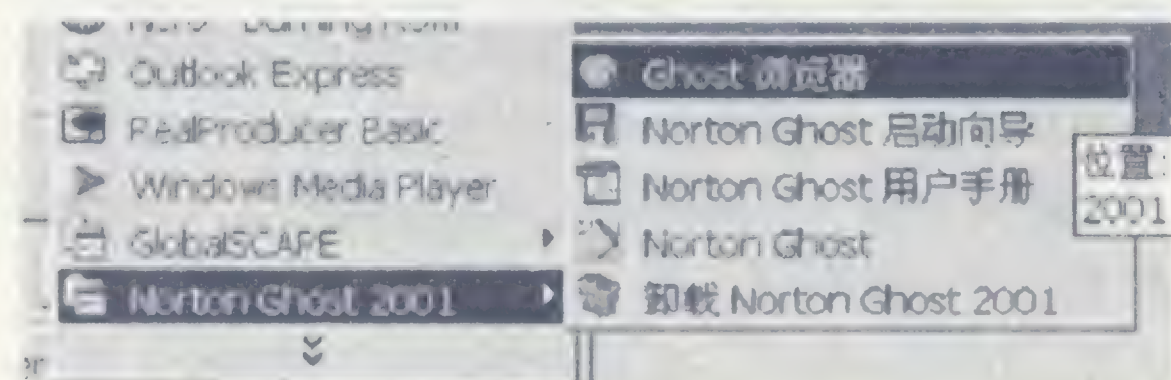
与Ghost以前的版本不同的是：Ghost 2001需要安装。安装过程十分简单，同一般的软件一样，选定了安装目录即可进行安装。



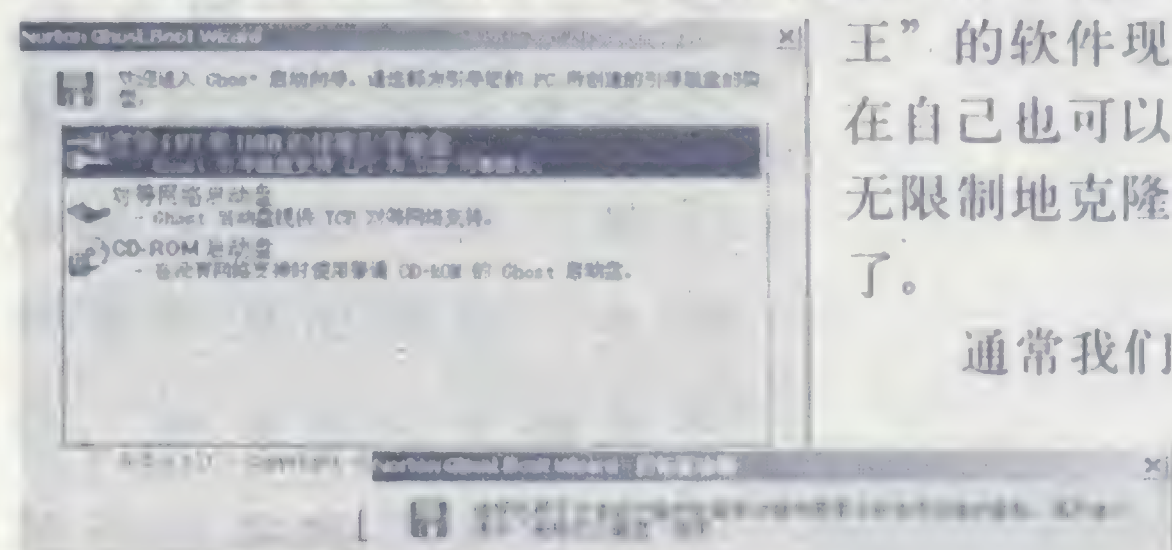
大家一定记得原先的Ghost一张软盘就绰绰有余，而Ghost 2001的安装文件却有十几兆。到安装的目录下查看一下也只发现7兆多的文件，其中Ghost 的说明文档占去了4兆多，Ghost的主程序仍然“短小精干”：712kB。剩下的是Ghost附带的一些实用工具，下面会作介绍。

使用

同以前的版本相比，Ghost 2001的界面更加人性化，不过操作上就复杂了许多。刚安装完时，笔者还以为Ghost 2001改成了Windows的标准界面了。不过启动之后才发现又是一个安装向导——制作Ghost 2001的启动盘。



此安装向导提供了丰富的选项，包括制作支持LPT和USB的标准引导磁盘、对等网络启动盘和CD-ROM启动盘。从这里我们可以看出，Ghost 2001支持的存储和传输介质是相当多的。安装向导还可以批量制作Ghost引导盘！这款人称“克隆王”的软件现在自己也可以无限制地克隆了。



通常我们只需制作标准引导盘就可以了，LPT和USB功能用到的几率较小；对等网络启动盘适合于局域网的用户；而CD-ROM启动盘则适合于经常装机的朋友。

启动盘制作完毕后，用软盘引导系统就可直接进入Ghost 2001。当然，我们不用启动盘也可以进入Ghost 2001，只要退到MS-DOS或者其他DOS操作系统环境下，执行GhostPE.EXE即可。若对Ghost的参数不熟悉，笔者建议使用启动盘。

系统备份

使用Ghost进行系统备份，有整个硬盘（Disk）和分区硬盘（Partition）两种方式。在菜单中点击Local（本地）项，在右面弹出的菜单中有3个子项，其中Disk表示备份整个硬盘（即克隆）、Partition表示备份硬盘的单个分区、Check表示检查硬盘或备份的文件，查看是否可能因分区、硬盘被破坏等造成备份或还原失败。分区备份作为个人用户来保存系统数据，特别是在恢复和复制系

统分区时具有实用价值。

选Local→Partition→To Image菜单，弹出硬盘选择窗口，开始分区备份操作。点击该窗口中白色的硬盘信息条，选择硬盘，进入窗口，选择要操作的分区（若没有鼠标，可用键盘进行操作：TAB键进行切换，回车键进行确认，方向键进行选择）。

在弹出的窗口中选择备份储存的目录路径并输入备份文件名称，注意备份文件的名称带有GHO的后缀名。

接下来，程序会询问是否压缩备份数据，并给出3个选择：No表示不压缩，Fast表示压缩比例小而执行备份速度较快，High就是压缩比例高但执行备份速度相当慢。最后选择Yes按钮即开始进行分区硬盘的备份。Ghost备份的速度相当快，不用久等就可以完成，备份的文件以GHO后缀名储存在设定的目录中。

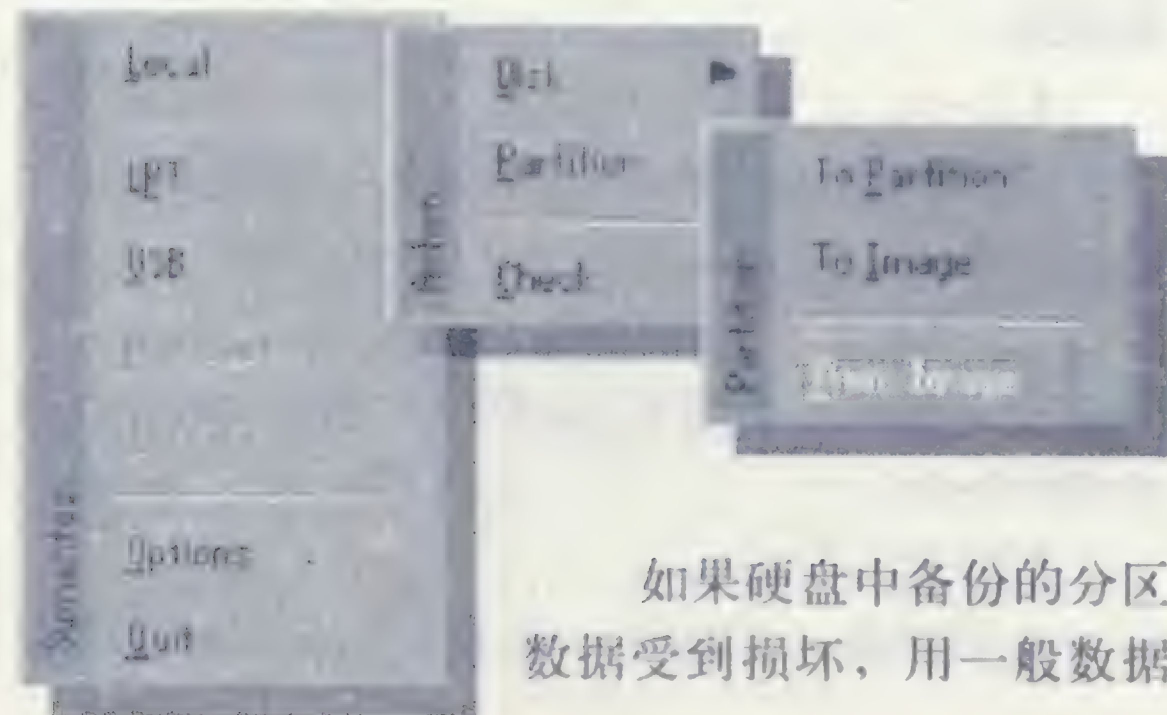
系统克隆

硬盘的克隆就是对整个硬盘的备份和还原。选择菜单Local→Disk→To Disk，在弹出的窗口中选择源硬盘（第一个硬盘），然后选择要复制到的目标硬盘（第二个硬盘）。注意，可以设置目标硬盘各个分区的大小，Ghost可以自动对目标硬盘按设定的分区数值进行分区和格式化。选择Yes开始执行。

Ghost能将目标硬盘复制得与源硬盘几乎完全一样，并实现分区、格式化、复制系统和文件一步完成。只是要注意目标硬盘不能太小，必须能将源硬盘的数据内容装下。

Ghost还提供了一项硬盘备份功能，就是将整个硬盘的数据备份成一个文件保存在硬盘上（菜单Local→Disk→To Image），然后就可以随时还原到其他硬盘或源硬盘上，这对安装多个系统很方便。使用方法与分区备份相似。

系统还原



如果硬盘中备份的分区数据受到损坏，用一般数据修复方法不能修复，以及系统被破坏后不能启动，都可以用备份的数据进行完全的复原而无须重新安装程序或系统。当然，也可以将备份还原到另一个硬盘上。

要恢复备份的分区，就在界面中选择菜单Local→Partition→From Image，在弹出窗口中选择还原的备份文件，再选择还原的硬盘和分区，点击Yes按钮即可。

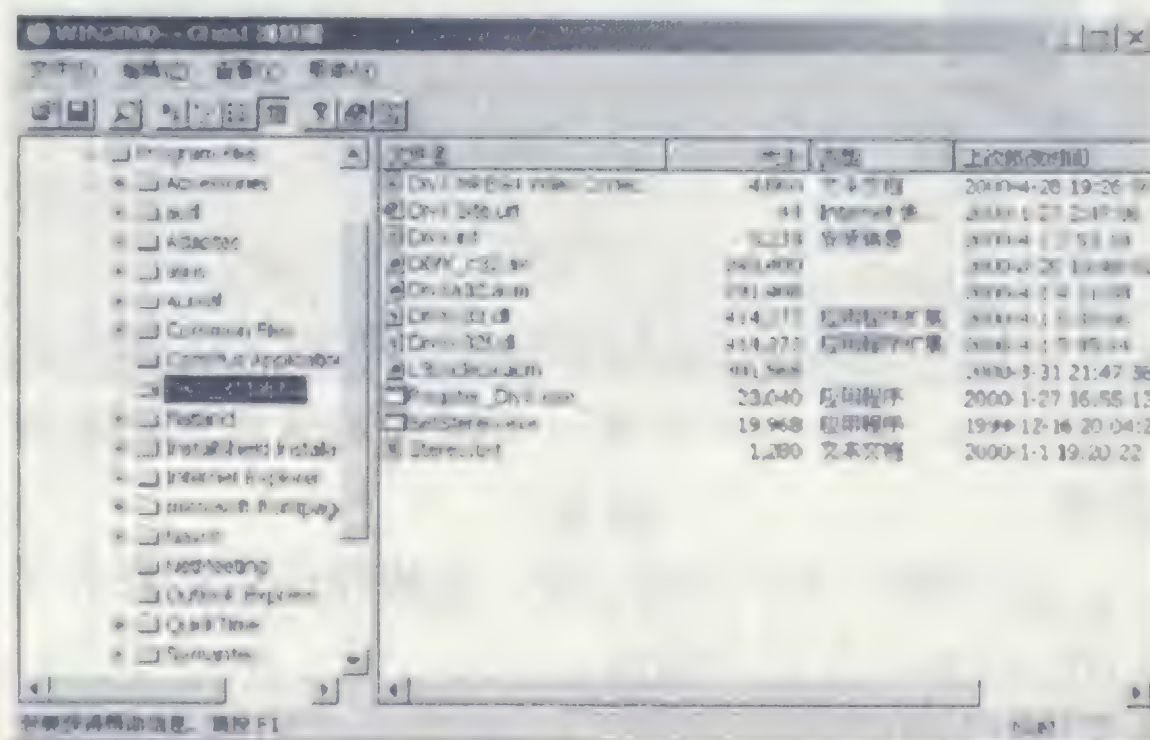
软件特性

存贮介质

Ghost 2001支持的存储介质超出了我们的想象，它支持对等LPT接口、对等USB接口、对等TCP/IP接口、SCSI磁带机、便携式设备（JAZ、ZIP、MO等）、光盘刻录机（CDR、CDRW）等。而这些特性不需要任何外带的驱动程序和软件，只需一张软盘就可以做到！特别是对光盘刻录机的支持，如今的刻录机和空白光盘都十分便宜，非常适合作备份的用途。

兼容性

Ghost 2001对现有的操作系统都有良好的支持，包括FAT16、FAT32、NTFS、HPFS、UNIX、NOVELL等文件存储格式。同以前版本不同的是，Ghost 2001加入了对Linux EX2的支持（FIFO文件存储格式），这也就意味着Linux的用户也可以用



Ghost来备份系统了。

配套软件支持

Ghost浏览器：在以前的Ghost版本中，我们只能对系统进行简单的备份、复制、还原，要恢复单个的文件和文件夹还要使用外带的GhostEXP软件。现在，Symantec公司已经将Ghost浏览器整合在软件中。Ghost浏览器采用类似于资源管理器的界面，通过它，我们可以方便迅速地在备份包中找出我们想要的文件和文件夹并还原。

Gdisk：Gdisk是一个新加入的实用工具，它彻

底取代了FDisk和Format:

* 快速格式化。

* 隐藏和显示分区的能力。此功能允许一个以上的主DOS分区，并且每个分区上的操作系统有不同的版本。隐藏分区的能力使计算机习惯于引导到选定的可引导分区，忽略其他隐藏分区中相同操作系统的安装。

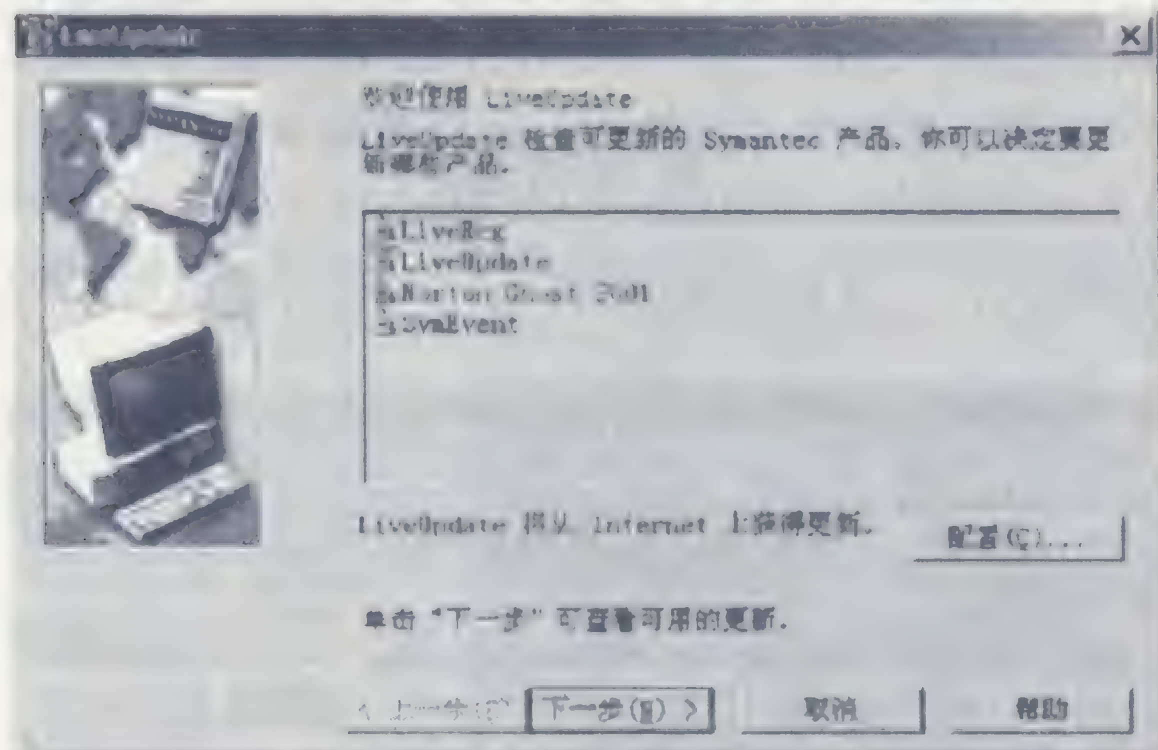
* 全面的分区报告。

* 高度安全的磁盘擦除。提供符合美国国防部标准和更高安全标准的磁盘擦除选项。

和使用交互式菜单的FDisk不同，GDisk是由命令行驱动的。这提供了更快的配置磁盘分区和在批处理文件中定义GDisk操作的能力。但与此同时，几十个参数会令普通用户头疼，因此笔者不推荐一般用户使用，Symantec公司也应该推出相应的GUI（图形用户界面）控制台以方便用户使用。具体的参数说明可以用命令行gdisk/?了解。

Live Update

Live Update是Symantec公司软件的一个通用升级程序，它能够检查当前系统中已安装的



Symantec软件，并且通过英特网对软件进行在线升级。

在安装Ghost 2001时，安装程序自动升级了Live Update程序的版本。

附加的命令行参数：（限Ghost的无人备份/恢复/复制）

其实Ghost 2001的功能远远不止它主程序中显示的那些，Ghost可以在其启动的命令行中添加众多参数以实现更多的功能。命令行参数在使用时颇为复杂，不过我们可以制作批处理文件，从而“一劳永逸”（类似于无人安装Windows 98和Windows 2000）现在让我们来了解一些常用的参数（了解更加详细的参数介绍可查看Ghost的帮助文件）。

1.-rb

本次Ghost操作结束退出时自动重启。这样，在复制系统时就可以放心离开了。

2.-fx

本次Ghost操作结束退出时自动回到DOS提示符。

3.-sure

对所有要求确认的提示或警告一律回答“Yes”。此参数有一定危险性，只建议高级用户使用。

4.-fro

如果源分区发现坏簇，则略过提示强制拷贝。此参数可用于试着挽救硬盘坏道中的数据。

5.@filename

在filename中指定txt文件。txt文件中为Ghost的附加参数，这样做可以不受DOS命令行150个字符的限制。

6.-f32

将源FAT16分区拷贝后转换成FAT32（前提是目标分区不小于2G）。WinNT 4和Windows95、97用户慎用。

7.-bootcd

当直接向光盘中备份文件时，此选项可以使光盘变成可引导。此过程需要放入启动盘。

8.-fatlimit

将NT的FAT16分区限制在2G。此参数在复制Windows NT分区，且不想使用64k/簇的FAT16时非常有用。

9.-span

分卷参数。当空间不足时提示复制到另一个分区的另一个备份包。

10.-auto

分卷拷贝时不提示就自动赋予一个文件名继续执行。

11.-crcignore

忽略备份包中的CRC ERROR。除非需要抢救备份包中的数据，否则不要使用此参数，以防数据错误。

12.-ia

全部映像。Ghost会对硬盘上所有的分区逐个进行备份。

13.-ial

全部映像，类似于-ia参数，对Linux分区逐个进行备份。

14.-id

全部映像。类似于-ia参数，但包含分区的引

导信息。

15.-quiet

操作过程中禁止状态更新和用户干预。

16.-script

可以执行多个Ghost命令行。命令行存放在指定的文件中。

17.-span

启用映像文件的跨卷功能。

18.-split=x

将备份包划分成多个分卷，每个分卷的大小为x兆。这个功能非常实用，用于大型备份包复制到移动式存储设备上，例如将一个1.9G的备份包复制到3张刻录盘上。

19.-z

将磁盘或分区上的内容保存到映像文件时进行压缩。-z或-z1为低压缩率（快速）；-z2为高压缩率（中速）；-z3至-z9压缩率依次增大（速度依次减慢）。

20.-clone

这是实现Ghost无人备份/恢复的核心参数。使用语法为:

-clone,MODE=(operation),SRC=(source),DST=(destination),[SZE(size),SZE(size)......]

此参数行较为复杂，且各参数之间不能含有空格。

其中operation意为操作类型，值可取: copy: 磁盘到磁盘; load: 文件到磁盘; dump: 磁盘到文件; pcopy: 分区到分区; pload: 文件到分区; pdump: 分区到文件。

Source意为操作源，值可取: 驱动器号，从1开始; 或者为文件名，需要写绝对路径。

Destination意为目标位置，值可取: 驱动器号，从1开始; 或者为文件名，需要写绝对路径; @CDx，刻录机，x表示刻录机的驱动器号，从1开始。

下面举例说明

命令行参数: ghostpe.exe -clone,mode=copy,src=1,dst=2

完成操作: 将本地磁盘1复制到本地磁盘2。

命令行参数: ghostpe.exe -clone,mode=pcopy,src=1:2,dst=2:1

完成操作: 将本地磁盘1上的第二分区复制到本地磁盘2的第一分区。

命令行参数: ghostpe.exe-clone,mode=load,src=g:\3prtdisk.gho,dst=1,sze1=450M,sze2=1599M,sze3=2047M

完成操作: 从映像文件装载磁盘1，并将第一个分区的大小调整为450MB，第二个调整为1599MB，第三个调整为2047MB。

命令行参数: ghostpe.exe -clone,mode=pdump,src2:1:4:6,dst=d:\prt246.gho

完成操作: 创建仅具有选定分区的映像文件。从磁盘2上选择分区1、4、6。

了解了这些参数后，我们就可以轻松地实现Ghost的无人备份/复制/恢复了。冲杯咖啡吧。

注意事项

1.在备份系统时，单个的备份文件最好不要超过2GB。

2.在备份系统前，最好将一些无用的文件删除以减少Ghost文件的体积。通常无用的文件有: Windows的临时文件夹、IE临时文件夹、Windows的内存交换文件。这些文件通常要占去100多兆硬盘空间。

3.在备份系统前，整理目标盘和源盘，以加快备份速度。

4.在备份系统前及恢复系统前，最好检查一下目标盘和源盘，纠正磁盘错误。

5.在恢复系统时，最好先检查一下要恢复的目标盘是否有重要的文件还未转移，千万不要等硬盘信息被覆盖后才后悔莫及啊。

6.在选择压缩率时，建议不要选择最高压缩率，因为最高压缩率非常耗时，而压缩率又没有明显的提高。

7.在新安装了软件和硬件后，最好重新制作映像文件，否则很可能在恢复后出现一些莫名其妙的错误。

总结

俗话说，“磨刀不误砍柴工”，谁又能保证自己的计算机不出任何问题呢? 当然，我们可以在出现问题后，通过各种方法查找故障，运用种种“大法”使系统恢复正常，但花费的时间和精力将是上述方法的数十倍，有时还不一定奏效。Ghost 2001是个人电脑中一款不可多得的备份/还原工具，其“短小的身材”为我们提供了丰富、便捷的功能。从Ghost各版本的更新状况来看，Ghost正在不断地扩充自身的功能、拓展自身适应的环境（各种操作系统和文件存储格式），并向磁盘顾问的方向发展（包括分区、多重引导、安全格式化、修复错误等）。未来的Ghost将会如何呢? 让我们拭目以待吧。

"狼外婆"，走开！——儿童防黄软件大赠送

安徽 付永

二十一世纪可以说是计算机的时代，随着国人上网门槛的降低和家长对教育的重视，许多青少年也开始上网冲浪。这当然是件好事，它可以让少年儿童尽早了解丰富多彩的计算机世界，培养计算机应用能力。但是，网上也不是一片洁净的天空，无处不在的"黄毒"犹如一块巨大的阴影笼罩着关心自己孩子身心健康的家长们，令他们忧心忡忡。如何让这些"狼外婆"（不健康内容）离孩子们远点，防止它们侵蚀孩子们纯洁的心灵，还孩子们一片洁净的天空？下面就为家长们介绍几款防黄软件：

安全小卫士——KidSafe Explorer

KidSafe Explorer是一个专门为孩子定制的浏览器，它有着相当漂亮的卡通界面（如图1），各个预定网站可以用卡通图片来建立。它允许父母和老师用密码控制孩子访问的站点，对于预定网站的编辑则提供了密码保护，可由监护人来编辑。它是基于IE 4.X的内核，所以如果你想使用KidSafe Explorer，那么你的系统中必须先安有IE 4.X或者更高的版本。它提供了很多儿童网站，最重要的是他们不能访问不在列表里的其它网站，特别是搜索引擎。第一次运行KidSafe Explorer，它会提醒你设置一个管理密码，只有拥有这个密码才能更改KidSafe Explorer的设置，以及限制该浏览器连接的站点。



图 1

KidSafe Explorer的主界面分为3个部分，上面是标准按钮，右边为地址列表，左边为浏览器的显示窗口，只要点击列表中的图标，它就会连到该网站。虽然KidSafe Explorer提供了很多优秀的儿童站点，但毕竟是英文站点，不适合大多数的孩子，因此你可以添加一些适合孩子的站点。点击Configure，这时会弹出管理密码对话框，也就是第一次你输入的密码，选择Configure…按钮就可以进入配置窗口了。你可以按上面的格式，在3个格子栏里填入网站的名称、网址以及显示图标，如果你没有指定图像，那么它会自动为你选择用默认的图像代替；你可以根据网站的访问频率，通过按上面的AZ（向下移）或者ZA（向上移）重新排列选择你的网址。当然你也可以使用KidSafe Explorer内置的粘贴板，复制、剪切和粘贴以重新排列网址，但不要忘了保存。

如果你的孩子稍微有一点电脑知识的话，他可以乘父母或者老师不在的时候，打开别的浏览器或者关闭浏览器。不过不要着急，KidSafe Explorer已经想到了这一点。选择Options里的Advanced Options，弹出对话框，如果你都选上这几个选项，那么，以后每次运行KidSafe Explorer后，它自动锁定开始菜单、任务栏以及屏蔽Alt－Tab键和右键，如果没有密码就不能关闭KidSafe Explorer。这样就可以避免在运行KidSafe Explorer时，孩子打开IE或者别的浏览器，他只能使用KidSafe Explorer这一个应用程序。

你可以到http://www.newhua.com.cn/down/setupkse.exe下载KidSafeExplorer，此软件为共享软件，试用期为30天。

安全易用的Monja Kids

Monja Kids是一个特别为儿童设计的浏览器，它实际上是Internet Explorer的插件，其多数功能都是最简单最容易使用的。Monja Kids是由两个附有浏览功能的窗口组合而成的（如图2），左右边窗口能够在同一时间内取得来自不同地方的信息。左边窗口是用来阅读来自Monja Kids网站的信息，内容包括Monja City、用户手册（Online User Manual）和图标站（Icons Lab）；右



图 2

边窗口是让用户用来浏览各网站的地方。当你正在浏览网站时突然想要检查邮件的话，可单击位于浏览器右下角的“邮件图案”按钮，便会激活你默认的电子邮件系统。

小朋友们要设计个人风格的浏览器界面也很容易，用户只要把喜欢的图片或动画用鼠标一拉然后放到浏览器的左下角就成了。这样，图片或动画就成为浏览器的新设计了。设计一个附有个人风格的浏览器界面之后，小朋友们还能够通过电子邮件或放置在Monja Kids网站跟世界各地的其他用户互相交换浏览器的界面设计。

此浏览器还有一个最有意义的功能，那就是儿童网页过滤功能。家长最关注孩子上网所浏览的网站，同时也想避免他们接近一些对儿童无益的网站。现在，Monja Kids的“儿童网页过滤功能”可以助你一臂之力。

Monja Kids目前拥有英文和繁体中文的版本。Monja Kids 3.0繁体中文版的文件大小为3.2MB，下载地址：http://www.monja.com.hk/download/mk3big5.exe；Monja Kids 3.0英文版的下载地址：http://www.monja.com/download/MK3US.exe。注意：为了更好地使用Monja Kids，你需拥有Windows 95/NT 4.0或以上；此外，你还必需安装Internet Explorer 4.0或以上版本。因有中文版本，Monja Kids倒是一个不错的选择。

防黄利器——别碰！NoPorn！

NoPorn!可分为“NoPorn主程序”及“NoPorn色情网站实时扫描”两个程序（如图3）。基本上，实时扫描程序会在每次重新启动计算机时自动激活并自动常驻在系统内，发挥拦截色情网站的作用。NoPorn!常驻成功后，便会在计算机屏幕右下角的托盘区中出现NoPorn!的小图标。若使用者尝试连上色情网站，计算机会实时拦截并自动提供该软件开发商的网站（http://www.noporn.com.tw/）进行连接。

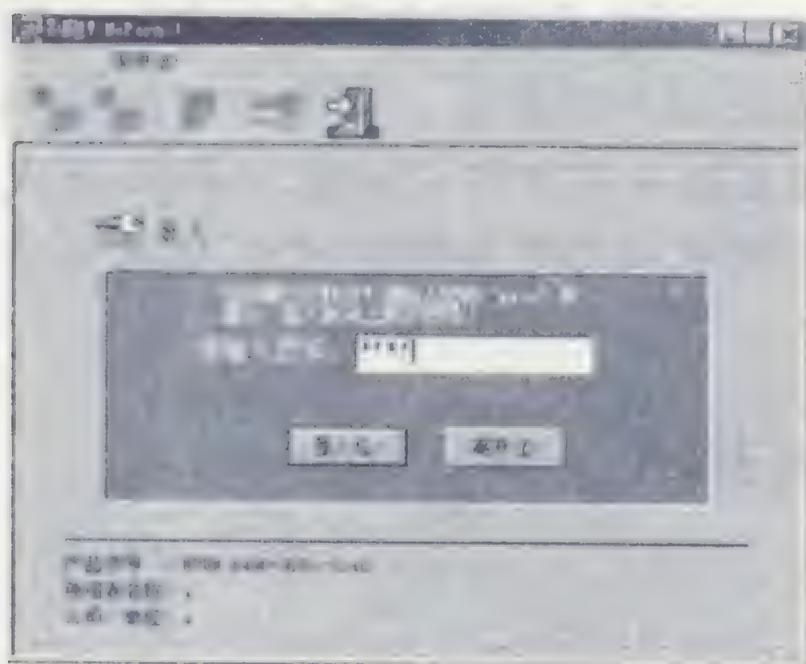


图 3

NoPorn!提供了“立即更新”的功能让使用者可以马上更新NoPorn!的色情码以增强NoPorn!实时扫描的防范能力。NoPorn!数据库随时会增加最新的色情网站信息以供使用者下载更新。但是使用者可能觉得手动更新很麻烦，NoPorn!也提供了“预约更新”的功能。因为网络上的色情网站多如牛毛，虽然NoPorn!提供了色情码，但还是会有漏网之鱼。为了解决此问题，NoPorn!提供了一个可以上传色情网址至NoPorn!主机的功能，让身为使用者的你也可以利用这个功能将那些漏网之鱼的色情网址传送到NoPorn!主机去，让NoPorn!的防护能力更好。

NoPorn!会记录使用者所浏览过的网站，就算把IE的历史记录清除了，它还是照样可以让你看出孩子们到底浏览了哪些网站。

你可以下载最新的2.4.1版，目前提供有简体中文专业版、繁体中文专业版、繁体中文企业版，下载地址：http://www.noporn.com.tw/Download/Download.htm。此软件可安装于Windows 95/98/NT/Me或Windows 2000等操作系统。

安全顾问——Webkeys Prowler

Webkeys Prowler是一个为了保护少年不受网络黄毒侵害而自愿发起的一个组织。它的软件设计宗旨为：既使得Internet对儿童有趣、有意义，又严格保护儿童不受不良信息的侵害，从而使得孩子们在Internet网上安全、自由自在而随心所欲地搜索自己想知道的知识。此外，此软件还提供了成千上万个少儿网站的链接，通过它们，孩子可以很容易地找到合适的有关教育、娱乐的网站。同时，还内建了搜索引擎,可以快速搜索相关网站。配合Internet Explorer，可以有效过滤黄色站点信息，使青少年不被网络黄毒侵蚀。

Webkeys Prowler实际上是Microsoft Internet Explorer的一个插件，它不影响系统中的任何应用程序的运行。插件中有一个虚拟的V-Chip，它可以自动发现“成人”链接内容，从而根据系统所设定的用户权限、年龄来确定是否可以访问他点击或键入的地址。下载好WebKeys Prowler以后，点击安装，其安装过程同一般的软件。完毕后，一定要重新启动Windows 9x。系统启动后，会在后台自动运行Webkeys Prowler。初次安装好WebKeys Prowler后，应进入Advisor Service，第一次进入的口令为“Advisor”，注意大小写。进入后应及时更改Advisor的口令，之后，用鼠标点击标签User→add就可以增加用户了。由于是自动运行，如果你没有Advisor口令，即使退出Windows，也不能退出Webkeys Prowler。 （下转33页）

中国共享软件

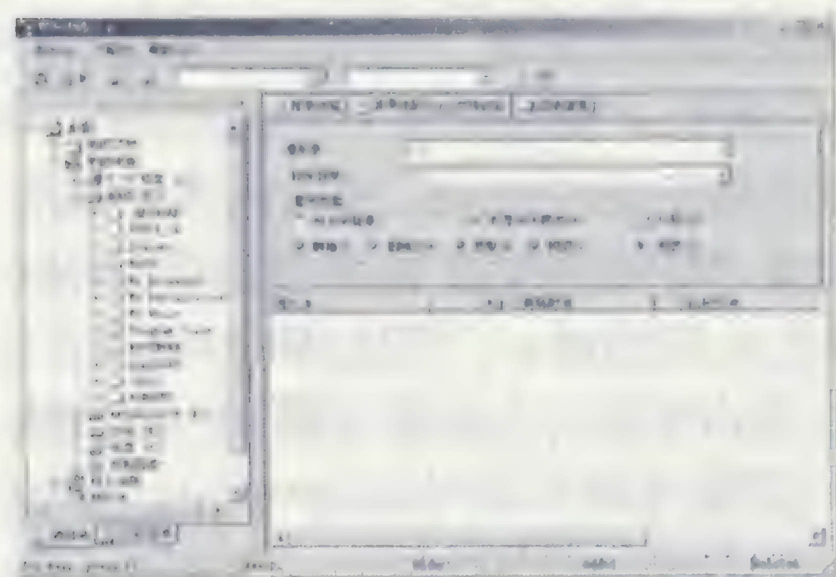
CoCo

我相信编程是人类所有努力中最有趣的一种。我认为我们生活在这样一个可以从事编程工作的时代真是非常幸运。对于我们这些性格内向而又勤奋好学的人来说，很难想象还有什么别的事情比它更值得动脑筋的。让我们来看一看经过共享软件作者们一个月辛苦的忙碌，Internet上又出现了什么好的国产共享软件吧。如果你对自己的软件有信心，记得发信到CoCo的信箱（hylwr@sina.com）推荐哦。

实时备份你的数据——同步大师

版本：1.0
大小：1000kB
性质：共享
平台：Windows 9x/Me/2000
作者：苏江文
主页：http://www.visualshare.net/
下载：http://www.visualshare.net/SyncDir_cn.zip

同步大师是在Windows 95/98/NT下进行比较、同步不同目录中文件的共享软件工具。它可以用多种方式比较目录和文件，显示两个目录间较新文件、较旧文件、增加的文件以及（或）被删除的文件；支持同步计划，你可以创建一个同步计划来保存两个目录间的比较信息，包括源目录名、目标目录名、包含子目录、文件后缀过滤、定时同步等；支持定时同步，创建一个同步计划并设置好定时信息，同步大师就会在后台自动进行同步工作；完备的自定义文件名后缀过滤，例如，你可以仅比较*.doc或者不比较*.bak。



笔者点评： 备份文件是一件繁琐而必要的工作，我们通常需要备份不同的文件、不同的目录甚至是整个硬盘，同步大师能够很好地解决这些问题。除了目录同步功能外，该软件还提供了多种文件和目录的比较方法（文本比较、二进制比较），对操作过程有详细的日志信息。如果该软件能够融合到系统当中，自动实时地同步更新用户编辑过的文件，不用每次需要的时候再调用同步大师，那就更加方便了。

文本图形任意转换——魔法转换

版本：v1.65 Build 0412
大小：500kB
性质：共享
平台：Windows 9x/Me/2000
作者：柯尔克
主页：http://magct.363.net
下载：http://magct.363.net/down/mc0412.exe

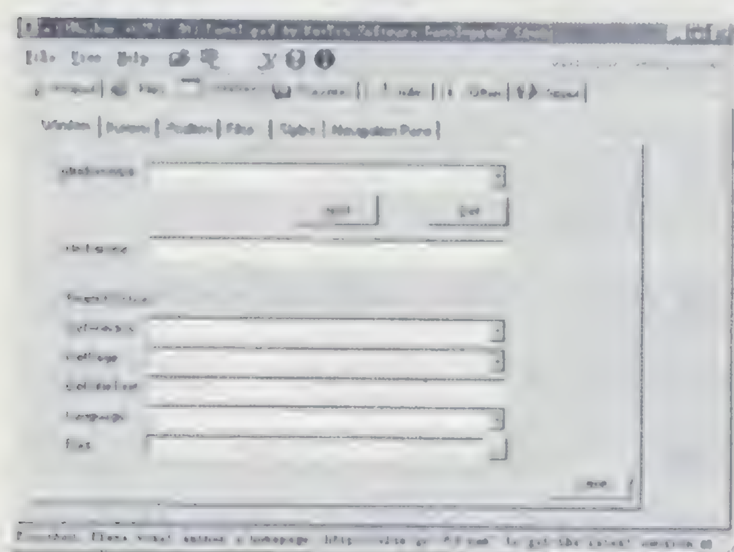
这是一个图像转换工具，支持的图像格式有BMP、GIF、JPG和ICO等，并能将支持的格式图像转换或批量转换为BMP、GIF、JPG格式。它之所以魔法，就是它能将图像转换为HTM、TXT、RTF格式，而且支持彩色转换和单色转换，还分为多种模式转换，比如缩小一倍。如果不满意转换出ASCII字符，还可以设置字符方案，在选项里你可以调入一幅图像来扫描字符，直到满意为止，同时能导入方案和导出方案。

笔者点评： 该软件最吸引人的地方应该在于它能够将图形文件转换成各种格式的文本文件，在聊天室和QQ上经常可能看到网友们发的各种各样的文本图形。现在你不用羡慕，自己也可以制作了！该软件在最新版本中增加了转换为MMC格式的功能，而MMC格式可用于直接在MIRC聊天室中粘贴图像。

电子图书DIY——CHMmaker

版本：2.80
大小：748kB
性质：共享
平台：Windows 98/Me/2000
作者：李岳金
主页：http://elsesoft.home.sohu.com/ehtm/chmm.htm
下载：http://elsesoft.home.sohu.com/software/CHMmaker280.zip

傻瓜式的电子图书制作工具。做一部电子书最少要点击6次，而且有2次是在资源管理器中。对于普通用户来说，不需要懂得CHM的基础知识（主题、索引、编译），只要你知道如何使用鼠标，就能做出一部属于自己的电子图书。该软件可以直接在资源管理器中右击目录，选择“Else-hhw电子书向导”快捷菜单即可进入；或在工具栏上选择“电子书向导”也可自动产生带目录的主题和索引。生成工程及相关文件后，即自动打开工程。如有不合意之处，可打开文件修改，快捷、方便、自由。



笔者点评：CHM格式将各种HTML文件有机地组织在一起，形成一个单一的文件，方便用户打包自己的网页文本，CHM的广受欢迎使得很多用户将他们从网上保存下来的书籍网页打包成“电子图书”。CoCo一直是用微软的HTML WorkShop来制作各种帮助文档，在WorkShop中你必须进行各种繁琐的设置、转换和编辑。对于一般只是想使用CHM格式来制作电子书籍的用户来说，未免麻烦了些。CHMmaker专为这类用户量身定制，你只需要很简单的步骤就能达到自己的目的，何乐而不为呢？

轻轻松松的学习——答题威龙

版本：1.0

大小：3MB

性质：共享

平台：Windows 98/Me/2000

作者：YesNew

主页：http://www.qaweilong.com

下载：http://www.qaweilong.com/download/qaweilong.exe

答题威龙是结合Flash互动技术引擎和后台数据库而设计的一款面向广大青少年的素质教育软件。该软件以素质教育为功能诉求，针对众多求知欲强、思维活跃、勤于动脑、勇于挑战的新时代青少年。它有别于一般教育软件的乏味、枯燥、不易上手，更有别于一般游戏类软件无教育内涵和内容倾向不良的缺点，采用具有创意的互动问答模式和双人抢答模式，使得你在不知不觉中学习到各种不同的新知识。

笔者点评：该软件重在自己独特的模式和大量的题库，涵盖了语文、数学、物理、化学、历史等20多个方面，分单人自我挑战模式和双人抢答模式，上手容易，全家参与。父母可以和孩子一起比赛，真正达到了寓教于乐的目的。该软件的特色是和现在相当流行的Flash结合在一起，使得软件的界面和多媒体效果十分突出，但是整个软件的体积又比较小。我们看到在金山词霸等一些大型软件中都融入了Flash技术，它在不需要程序编制的情况下能很方便地融入各种多媒体效果，这也许是未来的一个发展方向吧。

国产的Palm游戏——杀戮棋盘

版本：1.00 Preview

大小：5kB

性质：共享

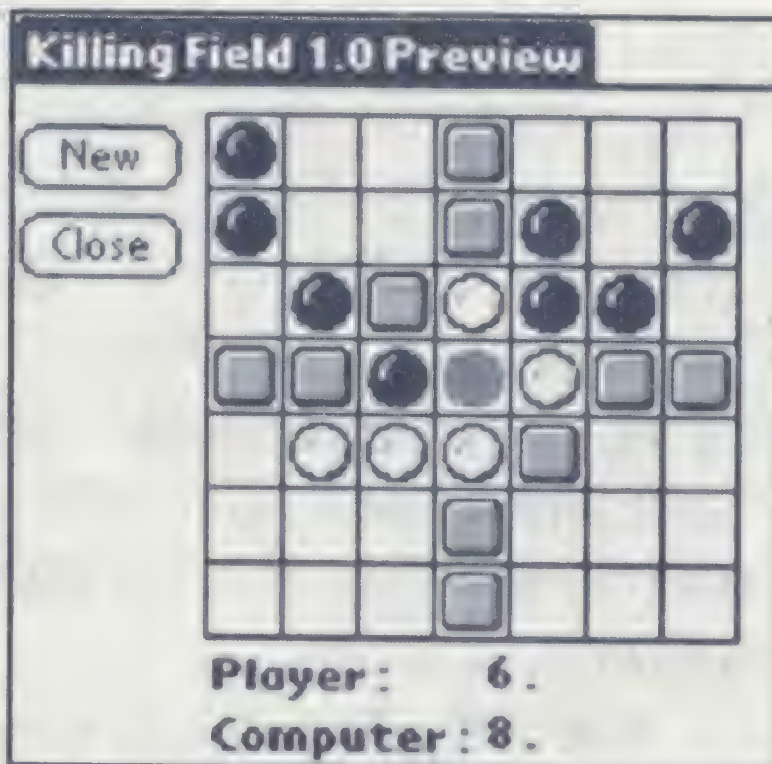
平台：PalmOS

作者：边城浪子

主页：http://www.flashempire.com/palm/software.html

下载：http://www.flashempire.com/palm/kf1/KillingField.zip

游戏的方法很简单，由玩家和电脑依次走棋，互相尽量吃掉对方，看最后谁占据的格子数量多。在走棋的时候，先要选取自己的一个棋子，然后以这个棋子为基础，可以有以下两种走法：1）下一个新子。可以在紧靠上次被选取棋子的周围（最多有8个空格可以选择）下一个新子；2）跳到新位置。可以将被选取棋子跳至距离为1个格子的地方（最多有16个空格可以选择）。



笔者点评：随着Compaq、联想和商务通进军PDA市场，在人们眼中PDA不仅仅只是具有一般事务管理的“XX通”了。它带有大量的内存、高速的CPU和绚丽的屏幕，具有很强的网络多媒体功能，正在逐渐成为e时代新的时尚，正像微软指出

的一样，也许叫随身电脑更合适一些。边城浪子在很久以前就以超前的预见性投身于Flash阵营，如今也看中了PDA这块掌上的肥肉。PDA在中国正刚刚起步，大量的中文化、本地化的软件还相当匮乏，希望有越来越多的共享软件开发者能加入到这个前途无量的行业中来。

最大限度节省你的系统资源
——Fantasia Web Explorer 2001

版本：5.1
大小：2MB
性质：免费
平台：Windows 9x/Me/2000
作者：xiaxin
主页：http://fantasia.94pop.com/
下载：http://fantasia.94pop.com/Fantasia2001.zip

类似Netcaptor的多窗口IE浏览器。节省你的系统资源，在里面开20个页面和开3个IE浏览器消耗的资源是一样的，并且页面数目不限。提供实时系统资源显示，可以让你更加有效地掌握系统资源的分配情况。该软件采用内部保护措施，对所用的IE控件进行了监视，尽最大可能保证系统的稳定。内置22个中英文分类搜索引擎（新闻，MP3，软件，驱动等）可以轻松查找到需要的资料，并且搜索引擎可以通过下载数据包来实现更新（类似IQ搜索王）。该软件完全模仿IE标准界面，包括按钮设定，地址栏自动填充功能，状态栏链接提示等，和IE操作兼容，可以轻松上手。附加工具包：IP工具:包括Ping、Tracert、Whois、Finger；目标地理位置查询（根据IP或URL查询对方的地理位置，国内可获得详细省市位置）和IP&URL的相互转换；本地解析信息管理器，建立你本地的DNS机制，使你的网站连接速度加快。

笔者点评：随着网速的加快，咱们这些网虫们再也不像过去那样在地址栏里填写一个URL后就耐心地等待页面出现，CoCo现在甚至有一种感觉，在网上ftp和下载文件似乎比在光驱上拷贝还快速。现在看看自己的任务栏，通常是十几个IE窗口排列在一起，够壮观的，但系统崩溃也是常有的事情。在这种情况下，多窗口浏览器应运而生，节省你的系统资源，方便浏览操作，同时又能最大限度地保护你的上网隐私，何乐而不为呢？

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第7期/BBX/下。

软件作者专访——夏昕采（Fantisia）

1.能否简单介绍一下你自己？

97年毕业于江苏省扬州中学，目前在江苏省苏州大学数学系就读，大学四年级，即将毕业。

2.你是如何学习编程的？如何提高软件开发水平的？

最开始接触编程是在初中，当时是纯粹出于好奇心的尝试，写出了第一个Hello world程序。从那之后便不可收拾，一直扑在了上面。幸运的是，从最初的启蒙到后来参加奥林匹克信息学培训都得到高水平的名师指点，给我打下了比较坚实的程序设计基础。

编程这么长时间，从最开始的DOS3.3平台到现在的Windows、Linux，从16位汇编到VC++、Delphi、Java、C#……接触得多了，深深地感到，学习程序设计，关键在于主动地通过实践来掌握理论。见过不少朋友，包括计算机专业的同学，常常是抱着一本《数据结构》钻在自修教室里猛啃，考试得了高分，却不见得真的能做出什么东西。其实，如果亲手去做些什么，体会是完全不同的。这一点我有切身体会，大一的时候，我曾经写过一个类似Foxmail的软件，功能基本和Foxmail 2.1一样，通过编写这个软件，我才真正领悟到了数据结构的精髓。其中涉及到的数据存储、树形结构、复合文档……无不是贯穿了《数据结构》中的思想，通过实践贯穿理解所得的概念完全是另一番境界，这一点，直到现在我还颇为感叹。

3.你是如何开始致力于共享软件和自由软件的开发的？开发经历如何？

最开始，在DOS下写过一些软件，参照HD-Copy的Card Ware方式发行。不过由于当时Internet还是一个很概念化的东西，发行渠道很窄，只能通过《大众软件》配套软盘之类的媒体发放。当时的作品有打字教师，通过PC喇叭播放波形文件的Playwave，还写过一些游戏修改器，如仙剑修改器之类的软件。后来随着Windows平台的壮大，开始转向Windows软件开发。最初用的是Win3.1下的VB2.0，开发了一个简单通讯录软件，后来在Windows9x/NT下，开始用VC++和Delphi写一些通用软件，有个人的，也有为企业写的，其中正式发行的有北京明威软件的EICQ、上海网星的虚拟股城等。

4.你是如何想到开发这个产品的？

Fantasia的诞生很有趣，当时一个IE的附加软件Hotbar（后来网易的Easebar就是根据它仿制而来）在IE的工具栏上添加了一行按钮，实现了许多有趣的小功能，如通过网络更换IE面板背景等。这让当时的我感到非常奇妙，于是照着做。仿制成功时，却兴奋地发现另外一个神奇之处，当我在一个窗体上打开了3个Webbrowser并浏览Yahoo的时候，老奔P133/32MB居然出乎意料的爽快，一下把页面呈现在我的面前，而不是像以往一样硬盘狂转不已后才一顿一顿地显示。于是，一阵捣鼓之后，一个支持10个页面的多页面显示软件Fantasia 0.1诞生了。（不少网友认为Fantasia是仿制Netcaptor而来，其实我那时并不知道还有同类软件存在，只是后来才知道当时有个叫StileBrowser的浏览器即Netcaptor的前身。

经过两年的发展，现在的版本已经包含了电子邮件、IP工具、系统热键管理等诸多方面，实际上Fantasia已经不再是一个单纯的分页式浏览器，它正向着一个系统化的上网平台发展。其总代码量已经达到近5万行，涉及十几种网络协议，同时集成了系统内存管理、进程管理等许多功能。

5.在共享软件开发方面有什么经验教训？

做软件，一个就是要有一个好的主题；另外一个就是要有一个切实可行的计划。看过不少朋友开始做计划的时候往往漫无边际，好像都是要人无我有，人有我优。其实，往往正是过于完美的计划毁掉了一个原本有发展的创意。

6.你有没有将你的软件商业化的设想？

我思考过很长时间，我曾经打定主意要投身于共享软件的制作，以专业的共享软件设计作为自己的职业，为中国的共享软件产业作出自己的贡献。

Fantasia实际上也是这个梦想的一个探路石。然而很快发现，实际情况并不允许我这样做，我也要生活，没有收入或者低收入很难让我有进一步的发展。尽管也收到不少热心用户的来信，说如果Fantasia实行注册收费的话，他们一定会全力支持，但我只是微笑地带着感激把这些信件放进已读分类目录中。也曾经收到过北京一个用户寄来的32块钱，在汇款单附言上他说他是学生，这是他跑到邮局时身上所有的钱了，希望我能把Fantasia做得更好。面对这张汇款单，我的心情可想而知。Fantasia现在免费，以后也还是免费软件，这一点不会改变。

7.你对于国内个人共享软件如何发展，如何收益有何看法？

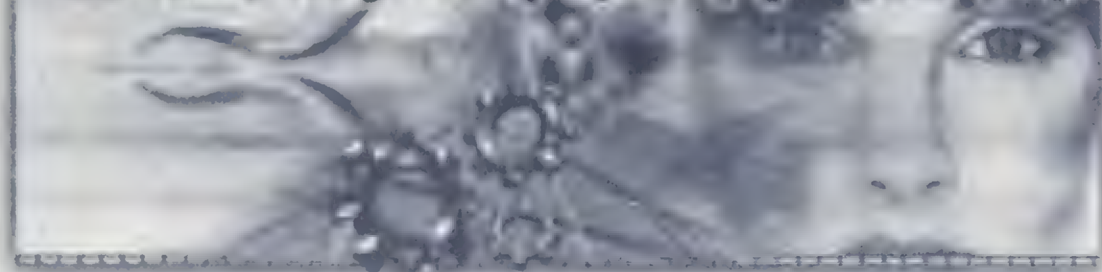
对于国内个人软件作品的发展，我也和不少朋友做过探讨。前段时间在北京CSDN程序员研讨会期间，我和洪以容、张小龙、华军等也曾彻夜讨论中国个人软件的发展走向等问题。显然，完全免费发行的方式并不是一个健康的可持续化发展道路。鉴于目前国内的软件费用支付手段匮乏，软件使用群体的消费力还比较低，实行注册收费制的条件并不是十分成熟。比较折中、适合国情的道路我认为有两条。

（1）采取Adware的方式，即广告付费软件。对于这种软件，想必大家也都十分熟悉，NetAnts和FlashGet都是采用了这种方式。目前，国际上比较著名的广告投放商是Radiate和Conducent，但是这两家的审查都很严格，必须是有一定质量的软件才会被收录。令人高兴的是，国内也有一些厂商开始着手这块市场的开发，如CSDN即将进行的国内AdWare代理服务，相信会给大家一个新的选择。

（2）介入OEM市场。其实对于目前不少品牌机以及品牌组装机来讲，它们的确需要一个方便实用的能贴近用户的随机软件。很多共享软件则刚好满足了这个条件，而且个人共享软件成本低廉，有一定竞争力，所以为装机厂商做定制也不失为一条道路。当然，前提是必须有一个比较正规的机构与装机厂商接洽，提供OEM服务。其实，OEM不仅限于装机，也可以通过一些其他渠道，比如ISP申请帐号时发放光盘、购买上网卡时附送上网工具套装之类的形式。这一点，我自己也正在做尝试。

8.请随便谈谈你对以后发展的想法。

作为一个即将毕业的大学生，我有许多想法期待着去实现。当然，我也明白，事情并不总是想象中的那么顺利。程序是一行行写出来的，路也要一步步走下去，切实地做事，诚恳地做人，这样才能获得一个完满的人生体验。旁观了一年多IT业的兴衰，这种感觉尤其强烈，无论是做产品，还是做企业，我想这一点都非常重要。希望自己以后也能踏踏实实做出一番事业来。



软体军团 魏斌

DirectX的图形部分简介

DirectX 简介

在我刚接触电脑的时候，就发现游戏总是运行在DOS上，而Windows上的则寥寥无几。但我也不知道这是为什么，等到后来学编程了才知道，原来在Windows上编的游戏速度都很慢，所以没人给Windows开发游戏。最后微软也意识到了，马上组织人员开发游戏的接口。大概在95年吧，我发现可以在Windows 3.2上运行玩具总动员了，而且速度还挺快，但必须装一个叫WinG的东西才能运行，其实那就是DirectX的第一版。

在那个时代做游戏，DOS是被广大开发者推崇的平台，而Windows则遭人烦，因为Windows的设备无关性导致开发人员不能直接操作电脑硬件，所以致使游戏的速度变得非常慢。但当时DOS也存在着重大隐患，那就是自带干粮的坏毛病。所谓自带干粮，就是指所有的硬件驱动程序必须由游戏开发者自己开发，这就相当麻烦了，得自己驱动声卡、显卡，所以当时的游戏是很难编的。但是由于开发者所开发的驱动程序是专门用于游戏的，所以在DOS上的游戏速度要比Windows上的快很多。还有就是由于没有统一的驱动程序标准，用户不可能经常为他所买的每一个游戏更换最新的驱动程序。而对于开发者来讲也很不好，因为市场上经常出现新的游戏硬件，而他却来不及给它们写驱动程序；反过来用户买的新型游戏杆可能就根本用不上。到了后来，硬件出得实在太多了，游戏开发者的驱动也写不过来了，DOS才算是终结了。代替它的就是DirectX。DirectX是微软为快速访问计算机提供的统一标准，所以它经常更新，每更新一次就多支持一些新设备。而DirectX却是向下兼容的，用旧版本DirectX写的游戏可以在新版本的DirectX上运行，而且可以用新版本中支持的硬件使游戏运行得更加流畅。

和Windows特性一样的是，DirectX也具有设备无关性，所以DirectX也不是直接访问硬件，而是直接访问硬件商所提供的驱动程序。而DirectX所做的是将各种不同的硬件封装成一个统一的接口供开发者调用，这样就可以调用相同的接口来操作不同的硬件以产生同样的效果了。但是凡事有利就有弊，由于DirectX也继承了Windows的设备无关性，所以DirectX在速度上就有一定的耗损。

***个人看法：**无关？！可能么？那么多硬件都很不一样，怎么可能无关？所以在DirectX中有很多检取设备性能的函数，这样做是为了检查设备到底支不支持某种功能，以防调用失败。所以，我的个人看法是——几乎与设备无关吧。

什么是COM

一提到DirectX就总得介绍什么是COM，因为DirectX是以COM的形式提供的一组接口。COM的中文意思是对象组件模型，是微软以前的一个新标准（不过现在已经旧了），它将软件接口按对象的方式提供给开发者，所以DirectX的组件就是按一个一个对象的方式提供的。如果我们只关心如何制作游戏的话，那就用不着太了解COM，只要会用它就够了。所以我只是顺便提一下COM而已。

DirectX的组件

DirectX为了区分它的各部分功能，将各种功能做成以下几个组件：Direct3D、DirectDraw、DirectSound、DirectMusic、DirectInput、DirectPlay、DirectSetup。其中，DirectDraw是DirectX的核心组件，连Direct3D都是建立在DirectDraw基础上的，但不知为什么DirectX 8.0中将DirectDraw给取消了，而将原来DirectDraw中的功能合进Direct3D中去了。剩下的DirectSound是播放Wave声音的、DirectMusic是播放MIDI的、DirectInput是管理游戏的输入设备的（如摇杆等）、DirectPlay是负责网络的、DirectSetup是用来发行DirectX的。

DirectDraw

DirectDraw组件细分起来也有不少内容和概念，由于它涉及视频系统，所以少不了图像、图像显示等概念。

首先我们要知道的就是DirectDraw和应用程序间的调用关系，如图1：

看过DirectX书的朋友可能对此图很熟悉，图中的HEL和HAL是硬件模拟层和硬件抽象层的缩写。HEL和HAL在执行DirectX操作时一起工作，其中HAL是紧紧贴近硬件写的，它的速度最快；而

HEL则是当HAL不能完成某操作时的代替品，它用等价此操作的软件程序来模拟这个操作，因为硬件不支持这种操作。在使用的时候我们基本上不用考



图 1

虑HEL和HAL，只有调试的时候才能用上一点儿。

图面是DirectDraw的一个基本概念，它其实就是个装图形的内存缓冲区。图面主要分为主图面和Off-screen图面，主图面就是我们看见的当前显示内容，典型的Windows桌面就是个主图面；Off-screen图面，顾名思义是一种不可见的后台图面，也叫组合图面，用这种图面可以组合或合成各种效果的图面。组合图面可以建在显存中也可以建在内存中，并可以大量保存游戏的后台图像，还可以用它在内存中储存游戏运行时所需要的图像，如场景和角色动画等。

另外，图面还可以进行自行渲染、镜像、旋转、缩放等许多处理，通过显示协处理器可以快速进行这些操作。这是Windows其它多媒体接口都不具备的高性能，显示一帧也就需要几个毫秒，相当快。不过，DirectDraw的贴图不具备自动格式转换等功能，所以它的功能比GDI的BitBlt函数要差一点，比如你将一个16位的图面贴到32位的图面上，那么显示出来的图像就乱了，要解决这种问题还得在后台调用GDI的BitBlt。BitBlt可以自动进行格式转换，但BitBlt的色彩转换也不是很准，有时也会有颜色发偏的现象。也就是说，光学DirectX是不够的，还得借助Windows其它组件的接口来帮我们完成一些事情，就连DirectDraw本身也是和GDI有接口的，它们之间可以互相帮助来解决开发者的问题。

其实，DirectDraw就是图面和显示图面两部分。图面部分比较麻烦，因为关于图面的操作很多，比如如何在内存中创建图面、如何在显存中创建图面、如何将图像装载进图面、锁定图面、图面的跨度问题、渲染时的DWORD内存对齐等；而显示图面无非就是贴图、渲染之类的，不过它也有难点，一个是如何更高效地贴图，另一个是如何在窗口下很好地运行DirectDraw。第一个问题很有意思，有点像如何提高热机效率的问题，因为技术发展到现在也没什么太好的方法能让游戏的贴图再快速提高了；而第二个问题则非得解决不可，因为设计一个能和其它应用程序共存的游戏是不太容易的。典型的问题就是控制帧率，使其和网络同步，由于Windows是多任务的，不可能只有你一个程序在运行，所以就会导致Windows分配给你的CPU时钟时快时慢，但你又得保证你的游戏速度尽量正常，要是联网的游戏那还得保证你这头和人家那边是同步运行的，这是很难的。在保证帧速率的同时还不能消耗太多的CPU时钟，因为剩下的时钟还得留给游戏系统运算其它的东西。一个好的游戏开发人员都是让CPU尽量干有用的活，而且还得同时让其它硬件高效工作，最好不要出现CPU和其它设备或程序互相等待的情况，因为那样是浪费机器性能的表现。

图像的合成

从贴图想到的问题

一个游戏图像的合成主要是贴图，当然这主要是说2D游戏，不过3D游戏最终也得贴图才能得到画面，只不过后台运算合成和2D的区别比较大罢了。说起贴图来倒也不难，不过，要想构造好一个游戏引擎来贴图可是不太好办，因为现在的游戏图形实在太复杂了，如格斗游戏、动作游戏、即时战略游戏等，它们的图像都已经很复杂了。控制好贴图的位置及覆盖顺序、速度等都是贴图时要注意的头等问题，例如爆炸动画一定要覆盖坦克、可以同时播放不同速度的动画、各种卷轴背景等，都是经常要解决的问题。而这些都需要自己来处理，微软的DirectX是没有这些功能的。DirectX只是令你能够访问到电脑的硬件而已，不过这样就留下了很

多你自己开发游戏的空间，但也给业余开发者留下了一个很沉重的包袱。

我刚学编程的时候还是MS-DOS流行的年代，当时水平也很低，但一直对编游戏很感兴趣，一有关于此方面的东西总是抢先看。那会儿还不知道游戏的画面是怎么显示的，听人说是切换显示页生成的，但我觉得还是不能理解。有一次，我看见有个朋友用Turbo C 2.0写了一个在背景上飞的飞机动画，效果不佳，因为飞机总是一闪一闪的，听说得将飞机动画写入什么缓冲区才能解决闪的问题。总而言之，当时的游戏开发甚是神秘，如果你想在计算机书店找点关于编游戏的资料，也是妄想。直到现在也没有什么书直接写如何开发游戏的，不过关于DirectX的书倒是已经出了好几本，有兴趣的读者可以去买几本学学，你也会有很多新发现的。

贴图问题，就我个人的看法，它有点像剪纸和粘贴。在电脑里一个图像贴到另一个图像上，就好像是将一个图案用剪子剪下来粘在另一个图案上。实际上，这个贴图操作在电脑中，是将一个图像缓冲区中的部分数据复制到另一个图像缓冲区的指定位置上，被剪下的背景其实是一个指定不被复制的数据，它通常由开发者指定背景色为透明色，而这个透明色在贴图操作中是不被复制的。

贴图是我叫的，其实它是位转换操作中的一个功能，也是最常用的一个功能。通常我们都叫它位转换或位块传输（BLT），BLT是位块传输的缩写，国外通常用这个缩写。BLT不只是贴图，它还可以做一些效果，如缩放、旋转、镜像等。在Windows的图形设备接口（GDI）中有一个BitBlt函数是最早的位转换函数，其中还可以结合很多布尔运算，让你在位转换中通过布尔运算产生各种效果。位转换操作就是在图像复制的时候可以做些效果后贴在目标图像上，不过，通常这是由显示卡的显示协处理器来完成的，千万别想用软件的方法来实现，因为那样太慢，对游戏来说简直太残酷了。

贴图的机制

有什么样的机制就有什么样的功能，人的眼睛由于其特殊的机制所以只能看东西而不能听东西。贴图的机制也是如此，一般有两种方式，一种是直接写屏，另一种是翻转。直接写屏已经不常用了，因为它合成不了复杂的图像。由于是直接写屏幕显示的，所以贴多了，连你贴图的过程都会让用户可见；而翻转就占了大便宜了，它是在后台合成图像然后翻转给前台来显示的，用户不能看见图像是如何合成的，所以在后台可以合成任意复杂的图像。微软的DirectX就专门支持翻转，它的内部可以为用户创建多个后台缓冲区来为用户建立翻转的机制。这种机制一般是由2、3个缓冲区构成的，其中一个是主图面（就是用户可以看见的画面）。以两个缓冲区的机制为例，当调用翻转函数时这几个缓冲区就开始转动，也就是说原来是主图面的缓冲区被转到后台当作后台缓冲区，而另一个缓冲区则被转到前台当主图面来显示图像，这就是翻转的机制。利用这种机制的游戏都是在后台合成完图像后调用翻转函数来显示的，如图2所示：

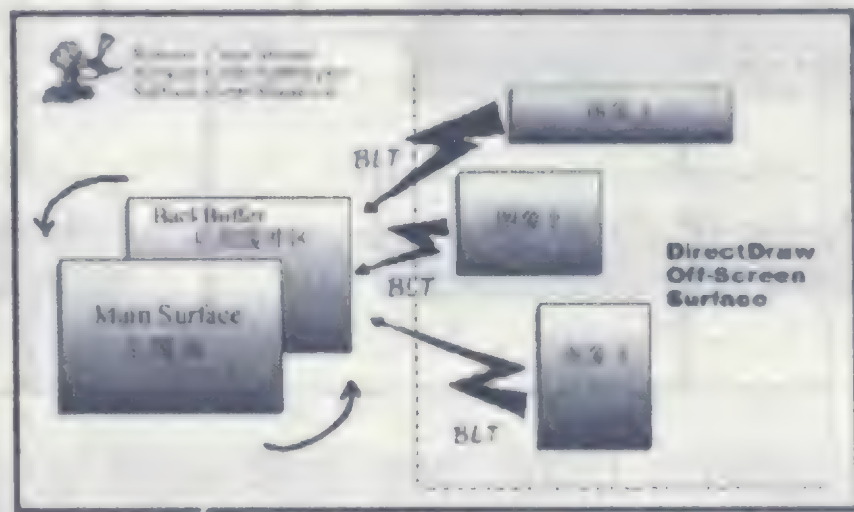


图 2

还有一种是3个缓冲区翻转或更多缓冲区翻转，原理和上面所提的双缓冲区差不多，都是每个缓冲区轮流当主图面的方法来实现的。它的好处在于提高速度，一般利用多缓冲区翻转技术的游戏，速度都会比双缓冲区的快，不过这样会耗费更多的显存。有些显示卡的显存紧张仅够建立双缓冲区的，这种显卡在执行这种操作时就非常慢。当出现这种情况时，游戏就不会再采用原来的显示机制来显示了，因为硬件达不到要求，不过它会采用别的机制来代替，但通常是不可能的，因为游戏内部写的代码就是给这种机制用的，换了别的机制，游戏就可能不能运行了，所以得将就一下。像上面的这种情况，游戏很可能在系统内存中开辟一块地方当一个缓冲区，不过当翻转时就会出现显存和内存的数据来回拷贝的情况，这势必会把速度拖下来。所以我们会发现某些游戏在某台机器上运行得很快，但在某些机器上却运行得非常慢，不过，不光是显存问题，也有可能是某些机器的显示卡不支持游戏显示的某种效果，结果是DirectX用它的HEL（硬件模拟层）软件方式来模拟此效果，所以也会变慢。为了保证不同的硬件有统一的编程接口，微软制作了DirectX，但硬件并不能支持所

有的显示效果，所以DirectX会模拟此效果，这样，不管怎么说，你的游戏软件都会在各种机器上跑起来了。

底层浅谈

不了解底层永远都学不好，哪怕你懂一点也比一点不懂强。虽然底层比较抽象和难于理解，但我们最好还是了解一下比较好，它可以使你对程序的操作理解得更充分一些。大概在两年前吧，我在DOS下写一个EMS（扩充内存）的程序，打算用它得到更大的内存。但EMS实在不好玩，它是一个4k内存的映射，使用时需要4k一页地用，但是要想方便，你就得把它写成平板式内存，让使用EMS的应用程序都以为是在使用很大的内存块，这虽然很麻烦，但你毕竟比别人理解得要深得多。可你再看看现在的人，有很多人连磁盘碎片都不知道是什么东西。如果你了解磁盘文件的存储等知识，我想你不会不知道什么是磁盘碎片吧。

在显示方面也需要了解一下底层是什么样的，比如什么是Mode 13、什么是ModeX、ModeQ，还有什么VESA、VESA2等。如果能搞到这方面的资料还是应该瞧瞧的，不过这种资料已经很难找了。

多缓冲区的意义

多缓冲区翻转显示可以解决CPU和显卡的速度匹配问题。如果CPU运算比显卡快的话，那么最好用多缓冲区来显示，否则用双缓冲区就可以了。这通常是解决速度浪费的办法，因为CPU和显示卡的速度不可能很匹配，在游戏运行时也不可能协调得很好，所以必须用软件来调节一下，使CPU和显卡不要互相等待来浪费宝贵的高速资源。

现在我们来假设一台电脑的CPU速度比显示卡的快得多，如果是采用双缓冲区的话就会出现一个问题，那就是CPU总是等待显示卡工作完毕后才贴下一幅图，这样游戏就会变慢，而且还浪费了CPU时间，因为CPU在这个时间内什么都没有干。要想解决这个问题就得采用多缓冲区，虽然CPU比显示卡快，但总有可用的后台缓冲区来贴图，CPU就可以不用等待，而直接把图像写入后台缓冲区，然后去干其它工作。

但一般建议使用双缓冲区，因为多缓冲区的性价比不太合适，会耗费大量的显存，而且速度提高并不是很明显。总的来说也就能提高10%吧，不会再有太大的速度提升。

（上接25页）下载地址：http://www.socialwork.org/kids/WebkeysProwler.exe，此软件为免费软件，大小为1.8MB。

终极杀手——东方卫士

东方卫士的防御功能主要表现在两个方面，一是对来自Internet和盗版光盘的黄毒和黑客的防御。“黑客监测”可以对所有的TCP/IP端口进行监视，如果发现可疑的情况就报警，从而避免黑客通过黑客程序窃取你计算机中的文件或控制你的机器。在反黄方面，东方卫士的“警告级别设置”功能分为“关闭程序”和“不显示”。当选择“关闭程序”时，计算机屏幕如有不健康的信息，系统会强制退出当前运行程序；如果选择“不显示”，则当有不健康信息时，系统只屏蔽那些不健康的文字。东方卫士的“监测控制”分为“可以监测”和“暂停监测”。如果选择“暂停监测”，东方卫士将对屏幕输出的信息不加任何处理。此外，“扫描文件”功能可以检查硬盘上是否含有不健康的文件，你可以整盘查找也可以只查IE或Netscape的Cache，因为有许多看过的网页信息会留在Cache里。

东方卫士的另一个防御功能是对计算机使用者的全面监视。通过“查看记录”功能家长可以对计算机中运行过的文件、盘片、访问过的网页进行记录、监视。这样一旦发现有问题可以通过记录文件来看是否有可疑的程序运行过，可以根据记录文件提供的线索来解决问题。而“时间限制”功能是家长可以对使用计算机的时间进行限制。时间限制的选择有两种：只能在时间段内使用；任何时间都可使用。如果规定了使用计算机的时间，在每次重新启动计算机或重新启动东方卫士时，系统也会提示你使用计算机的时间。东方卫士提供让家长选择孩子可用程序的功能。打开东方卫士菜单项中的“可用程序”，可用程序的选择有：允许使用所有软件、只允许使用选择软件、允许使用当前运行软件、允许使用当前运行和选择软件。如果选择“只允许使用选择软件”，那么我们就需要在可用文件列表中填入可以用的软件。在窗口的上半部分显示的是开始菜单中的程序列表，先选中可用的程序，用鼠标直接拖拽到可用文件列表的窗口中即可。此软件可以到软件专卖店购买。

最后，愿所有的家长不再为“黄毒”而忧虑，愿天下所有纯真的少年儿童不再受“黄毒”的侵害，真正能够从网上学到有用的知识。



Adobe发布了eBook Reader 2.1

Adobe公司推出了Adobe Acrobat eBook Reader 2.1正式版，给Mac和Windows用户带来了交互式、图形化的阅读工具。新版本有如下的改进：

为笔记本用户增加了显示旋转，用户可对eBook阅读窗口旋转90度；放大以后可移动和滚卷页面；用来导航的控制面板在阅读电子书的时候可以被隐藏；eBook电子文档可以拖拽到阅读器；某些语言的eBook包含了双击词语观看解释并且听到发音的功能；此外，在得到出版商许可后，还可以将电子书籍作品发给网上的朋友。

http://www.adobe.com

Macromedia发布Cold Fusion 5.0

新版Cold Fusion是用C++开发的最后一个版本，Macromedia将转向Java，并在明年发布另一个新版本。Cold Fusion适合中小网站，是Macromedia收购Allaire获得的产品之一。Cold Fusion 5.0将包含Macromedia的一些已有技术，如Flash Generator和一些Java特色。Flash Generator允许企业即时创建网站图形和动画。

http://www.macromedia.com

NewTek发布LightWave6.5测试版

新功能包括：新的警告级提供初级、中级、高级模式的错误提示；Open GL材质支持1024×1024分辨率显示；建模主窗口的层按钮可以分组，使得层易于管理；新增的“噪音减少”功能极大增强了光影渲染，使得过渡平滑，并且极大减少了渲染时间。此外，LightWave6.5还带来了更快速度和稳定性。

http://www.newtek.com

A lisa|Wavefront发布Maya4.0测试版

新版Maya在用户界面上作了些改进，新增了一个工具箱，它把原来在工具栏中的选择工具、移动工具和旋转工具等移到了屏幕的左边，并可以快速地在不同的工作界面中来回切换。此外，工具栏新增了几个新的工具，例如，“隐藏工具”按钮，能高亮显示选中物体的开关、显示关闭属性的编辑窗口等。当然，这些并非Maya4.0的全部新功能，它在建模、贴图和渲染上都作了一些改进。

http://www.alisa|wavefront.com

新款After Effects渲染器推出

Adobe推出了After Effects Advanced 3D Renderer 5.0。这是一款渲染插件。该插件赋予After Effects 5.0的能力包括：所有元素都可以在3D渲染器里渲染；层能以任意样式交错，并实现抗锯齿效果；移动交错可以达到动态模糊效果；传输模式可以在交错的层中显示。

http://www.adobe.com

Apple推出QuickTime5

Apple已发布了QuickTime5及QuickTimeStreamingServer3。QuickTime5是可以创建高质量音频和视频，并在Internet上进行播放及提供数字流的软件；QuickTimeStreamingServer3是Apple基于标准的、开放式源代码的流式服务器软件的新版本。

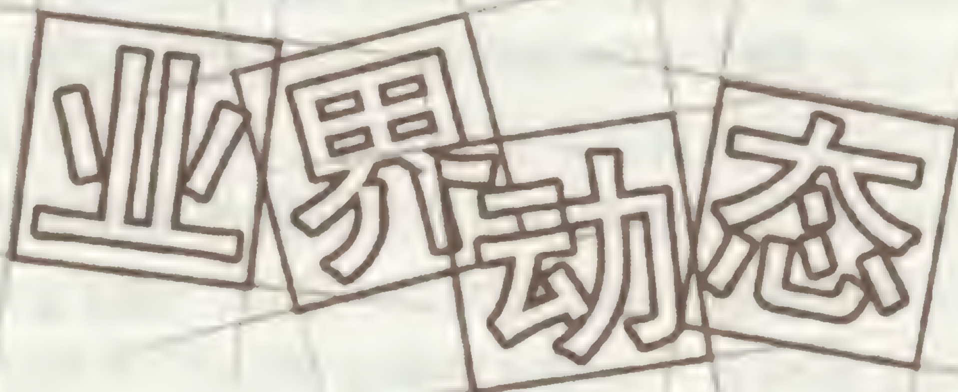
QuickTime5拥有许多新的功能特性，其中包括：配有新的音频控制的用户界面；“HotPicks”指南和QuickTimeTV（QTV）频道显示；用于提高速度和质量的DV多媒体数字信号编解码器；为创作者提供自定义界面的功能；另外，还有组件下载器，可用于闲暇时添加Apple的改进功能以及第三方推出的插件。同时，QuickTime5还全面支持MPEG-1、Flash4和QuickTime新的CubicVR技术。

http://www.apple.com/quicktime/download

宇风互动论坛开张

宇风多媒体网站近期开通了互动论坛，栏目包括多媒体编辑、三维动画、影视合成、音频处理、网站梦幻、图像设计、刻录之家 、招聘与求职等，为多媒体爱好者提供了良好的交流场所。

http://yufeng21.com/bbs



Dreamweaver4快速入门

——用Dreamweaver 4.0安家立页（二）



图9 插入表格

通过图9，可见表格出现在页面的上端。我们可以让它覆盖整个页面，方法有两种：一是用鼠标直接将表格拖大，这种方法也可调整表格单元的大小，如图10所示。



图10 用鼠标调整表格的大小

另一种方法是先用鼠标选中表格，然后在表格属性面板中，将H值设为100%。此外，我们在页面中不希望看到这个用于定位的表格边框的存在，只要在表格属性面板中将“Border”（边框）的数值改为0即可。我们在编辑状态看到的表格就成了虚线，如图11所示。

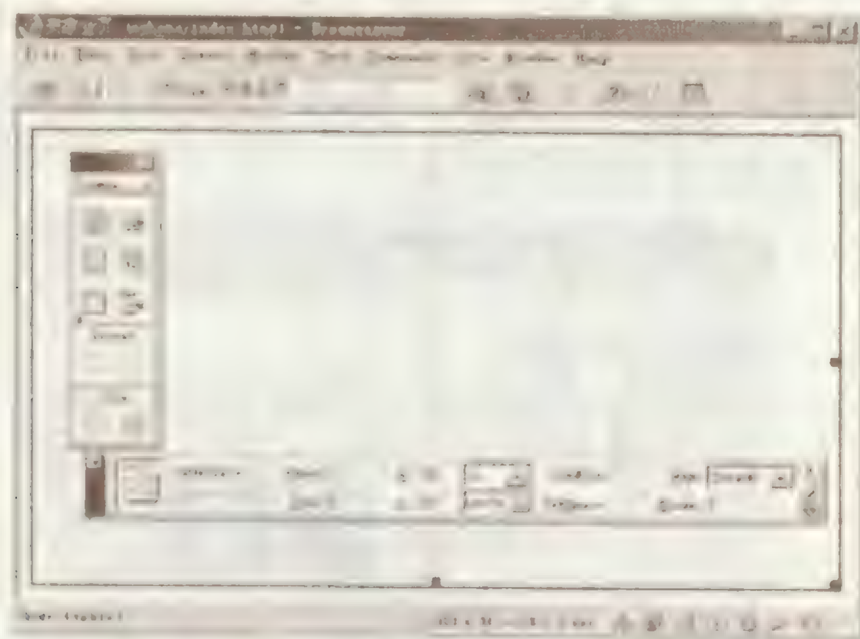


图11 用表格属性面板调整表格

本表格有两个单元，左边的主要用于主页导航，通过它访问者能方便地浏览相关内容；右边的是站点简介，目的是让访问者知道网页的主要内容，要占据大部分版面。图12是调整后的表格。



图12 用鼠标调整表格单元

提示：在Dreamweaver 4.0中，还可用布局单元来代替表格，方法是：在Objects面板的View栏点（图view）按钮，这样标准视图就切换为布局视图。然后在Layout栏点选（图draw）按钮，按下Ctrl键后，用光标从左上角向下拖出第一个单元，然后再拖出第二个单元，如图13所示。



图13 在布局视图中创建布局单元

步骤四：输入并格式化文本

现在，我们将主页简介输入右边的表格单元中，如图14所示。

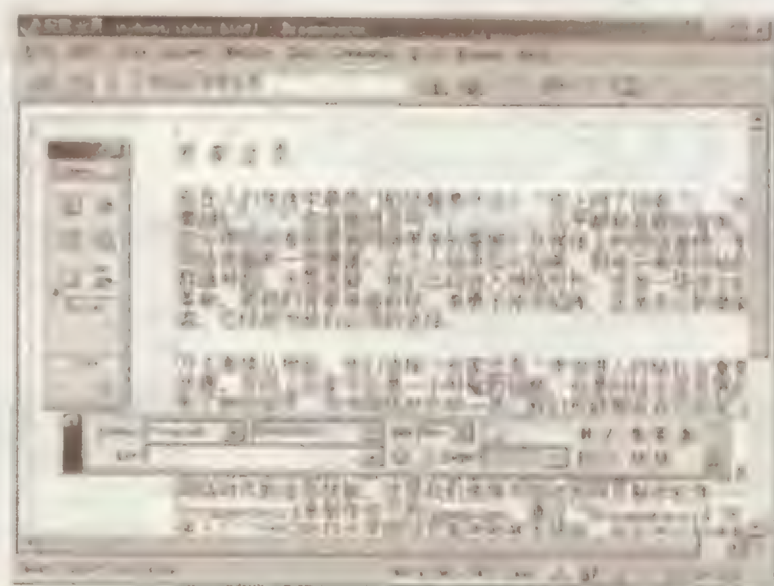


图14 输入文字

为了有较好的视觉效果，还需给页面中的文本排版，也就是格式化文本。首先，用鼠标单击并

拖动高亮需作标题的文字“安家业页”；然后，在属性面板中，单击“Format”（格式）下拉列表，选择“heading 1”（最大的标题），再点居中按钮，Default Font 这样就把正文变成标题并居中，效果如图15所示。

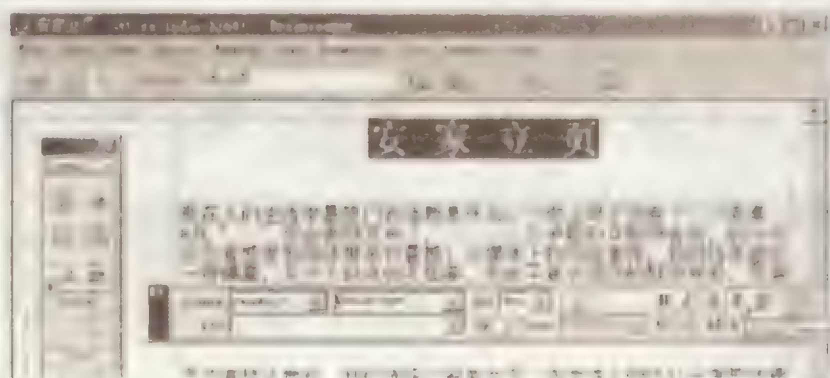


图15 定义标题

为了改变标题文字的颜色，在属性面板中点“Text Color”按钮，从弹出的调色板中选一种色彩，如图16所示。

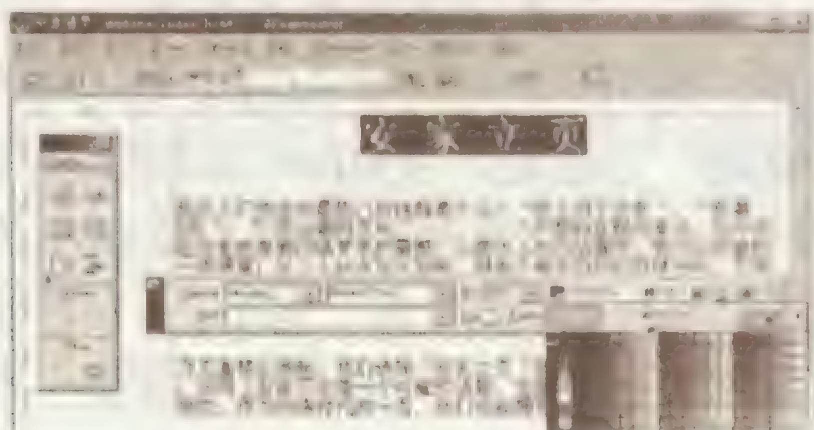


图16 改变标题颜色

现在我们来改变字体，方法很简单：在需加亮标题的前提下，通过属性面板下拉字体列表框，选择一种中文字体。

相关知识：如果打开的是刚安装的Dreamweaver，就会发现字体列表框中没有中文字体，下面就来加入所需的字体。

单击字体下拉列表，选择最后一项“Edit Font List...”，在字体列表对话框里找到所需的字体，然后双击或点«，这样字体就增加进来了，如图17所示。

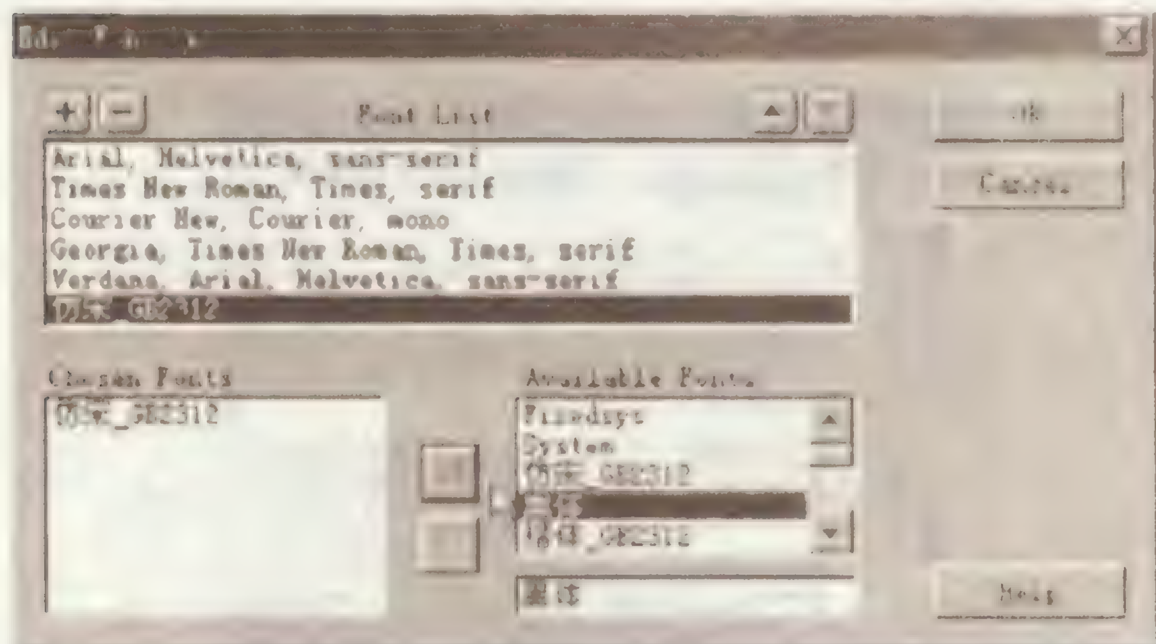


图17 增加字体

我们可以继续通过属性面板设定其它文字的属性，方法与用Word差不多，这里就不一一说明。

下一步将是首页设计中最关键的步骤，即在左边单元建立导航区域，通过它的超级链接，可顺利访问所有页面。这里，我们事先可做好各分页面，假设这些页面命名为Web1.htm、Web2.htm、Web3.htm……其分别代表的内容是“网页制作”、“动画天地”、“免费空间”……将它们保存在站点目录D:\myhome中。

步骤五：嵌套表格

将光标移到左边的表格单元中，点击对象面板中的按钮，出现插入表格对话框，将表格设置为4行一列，如图18所示。

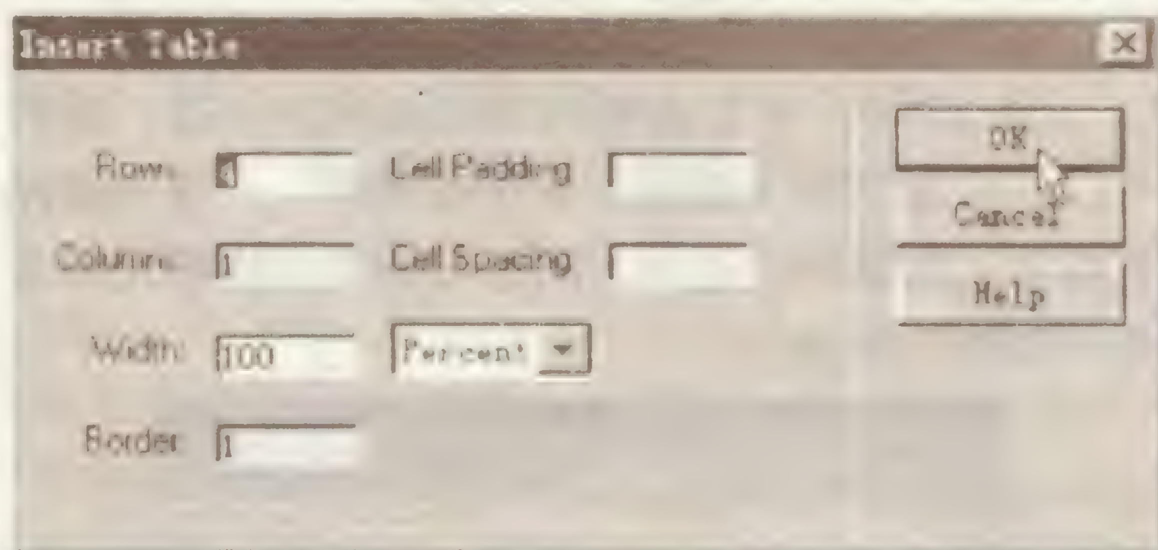


图18 设置插入表格

点“OK”后，子表格就嵌入左边的单元中。我们可用鼠标调整子表格各单元的高度，如图19所示。



图19 调整用于导航的表格单元

点表格属性面板上的“Background Color”（背景色）按钮，选择一种表格颜色，并改变表格边框，其设置如图20所示。



图20 设置表格属性

现在，先用鼠标选中表格的第一行，再按下“Ctrl”键加选表格的第三行，然后通过表格属性面板上背景色按钮改变这两行的颜色，如图21所示。

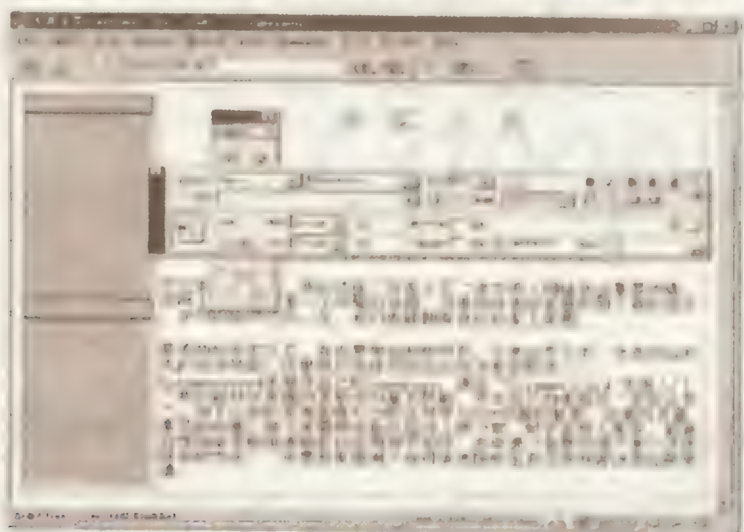


图21 改变单元行的颜色

步骤六：建立导航

现在，将已规划好的导航栏目输入表格，并按使之居中，如图22所示。



图22 输入导航栏目

相关知识：我们浏览页面时，会发现有一些文字或者图形甚至图形中的某一部分，会让鼠标指针变成一只手的形状，点击鼠标后，页面会被其它的页面代替或者打开一个新页面，也有可能移到同一页面的不同位置，这些就是我们平时所说的“超级链接”。超级链接即可指向遥远目标，也可链接同一站点的文件甚至同一页面的不同区域。

1.建立站内链接：为了将导航栏目与对应页面建立链接，先将当前窗口缩小，点打开站点管理器，并使之与当前窗口紧靠在一起；在“本站导航”专栏中先用鼠标加亮“网页制作”，然后在属性面板上单击并拖动，这时可看到一个箭头，将其指向站点管理器中我们所要链接的文件Web.htm，再松开即可建立链接，如图23所示。



图23 链接目标页面

此外，还可选择另一种方法建立链接，即在选中“网页制作”栏目后，在属性面板上点，然后从出现的对话框中选所要链接的文件Web1.htm，如图24所示。

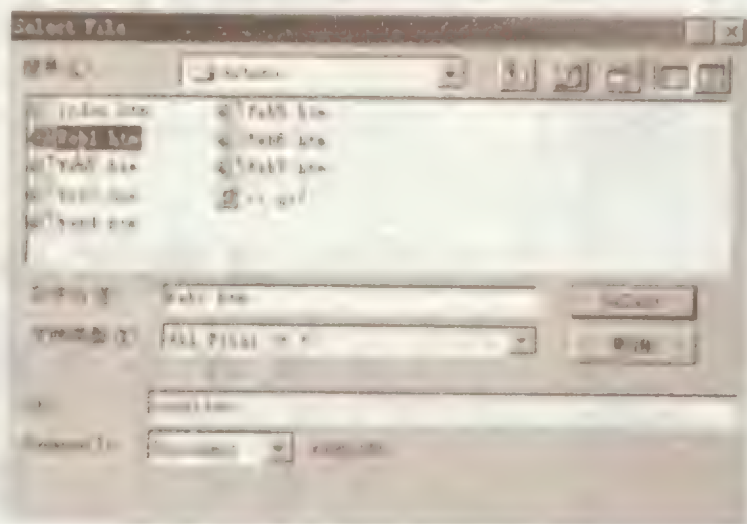


图24 选择链接文件

用同样的方法将“动画天地”、“免费空间”等栏目与相应的页面建立链接。

2.建立友情链接：这种链接是指向本站之外的遥远目标，所以要用绝对路径，也就是我们所说的网址。比如先选中“大众软件”，然后在Link（链接）对话框中输入该链接的地址http://www.popsoft.com即可。

3.插入E-mail地址：在主页中插入你的E-mail地址，当访问者有话要说时，点击它就会自动打开发送电子邮件的程序，并且你的E-mail地址会出现在程序中的收件人栏目中。要做到这一点非常简单，将光标选中导航栏的“给我写信”，单击对象面板上的图标后，会弹出对话框，在对话框中填入你的E-mail地址，点“OK”就完成了，如图25所示。

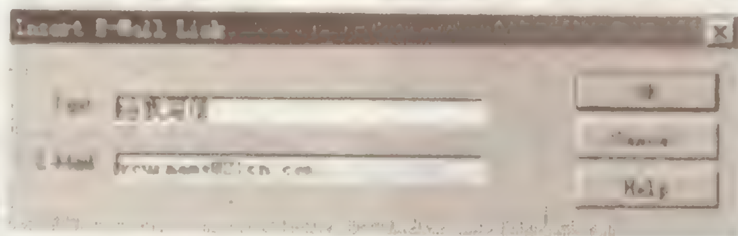


图25 插入E-mail链接

步骤七：加入站点图标

站点图标是网站的标志，好的站点图标能给访问者留下深刻的印象，具体的制作方法不是本篇的范围，这里我们只讲如何插入这类图片（也可以是GIF动画）：先将光标定位在要插入图标的左下角，点对象面板上的图标，在出现的图片选择对话框中点选站点图标，如图26所示。

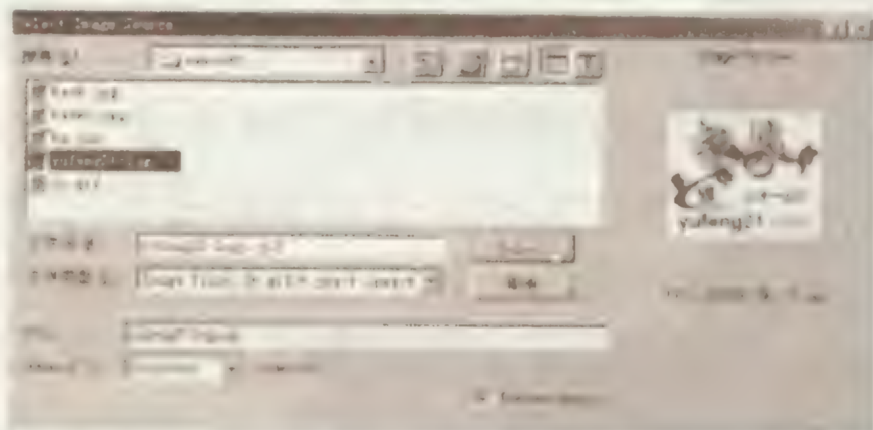


图26 选择图片　　（待续）

编辑导语

在很小的时候，我们也会说谎的，为了逃避一顿责骂或者换取一段快乐的时光。那时候的谎言，清新可爱得让人想去舔一口……

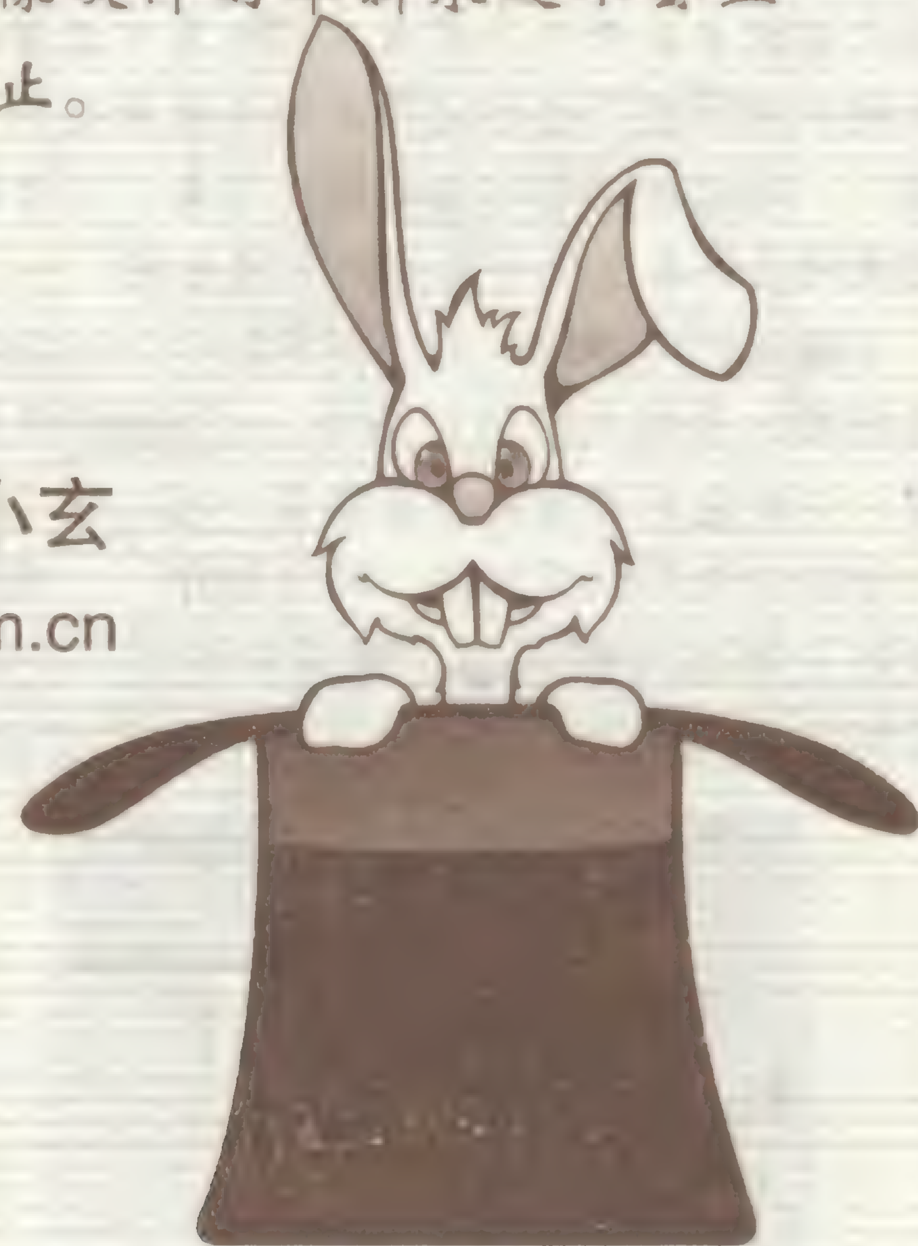
现在我们学会了伪善，在甜蜜的笑容里，说出的话连自己都不相信是真的。

依然会盲目对别人好，不求回报；依然会陶醉地亲吻着不想分开；依然会为某个人而怦然心动；依然可以在某个时候，让某个句子射穿心灵，体味悲伤、忧愁，以及自己是孤独的……

可是我知道所有的结果，不管最初的开始有多么纯净，只为了一个理由、一种个性、一份感情，故事的发展便不可预知。

一切都在发展之中，就像硬件的革新永远不会止息，技术的升级永远不会休止。

小玄
xuan@popsoft.com.cn



玩家顶级梦幻显示卡

Canopus SPECTRA 8800

江苏 聂风

目前市面上的显示卡，型号、厂牌最多的应属nVIDIA的系列产品了。而nVIDIA从代号NV10的GeForce256显卡开始就逐渐要求显示卡厂商配合nVIDIA的“公版政策”。何谓公版政策呢？nVIDIA为了加速VGA卡厂商的研发生产时间，都会提供一个布线版本以及相关用料的标准以供VGA卡厂商作为产品生产的依据，这样一来可缩短由VGA卡厂商自行重新设计、制卡所造成的产品上市延迟；二来也可以有效地规范产品的品质。不过这个政策也不是完全强制去执行，只是由于nVIDIA在最近所推出的GeForce256/2/3系列产品线，从发表产品到推出市场、到下一代产品发表，过程几乎都很短，大约只有8个月左右，这对于显示卡厂商的板卡设计能力而言无疑是一大挑战。所以由GeForce256开始，中间历经的GeForceDDR、GeForce2 GTS、GeForce2 MX、GeForce2 Ultra等几个产品，不同品牌的显示卡几乎都是以公版布线制作的。

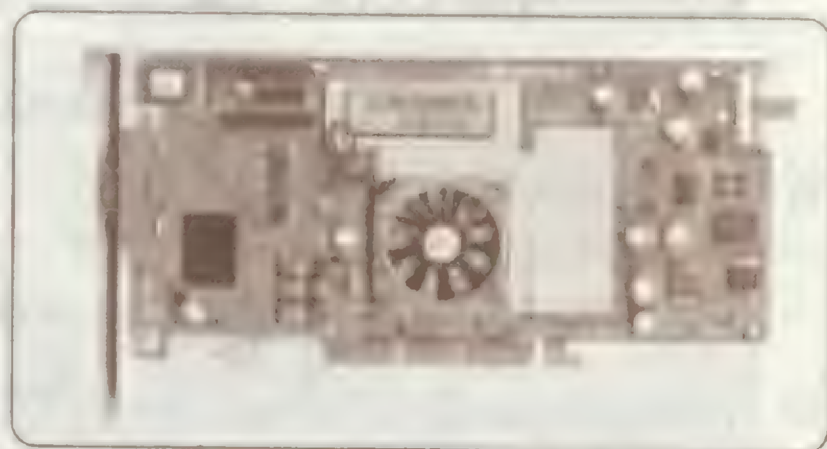
不过，正如前面我们说到的公版政策并不是“完全强制性质”的，原则上只要VGA卡厂商能够提出更好的布线设计，而且不违背nVIDIA的用料等级，不延误产品上市的时间，生产厂商自行设计布线nVIDIA是允许的。不过目前显示卡厂商为了符合nVIDIA的要求以及节约成本等因素，已经逐渐放弃了自行开发的工作。这样一来造成目前市面上公版卡的充斥，顶多有些品牌的显示卡多了DVI、TV-IN/OUT这些附属功能罢了。而且不只在硬件方面如此，很多厂商显示卡的BIOS以及驱动程序也都采用公版直接使用，就连简单的汉化都被厂商给省略了，这其实是一个非常值得大家好好省思的问题……

那目前全世界到底有无厂商采用完全非公版的设计，并且用料又完全符合nVIDIA的高标准呢？当然还是有这样的厂商存在，今天我们要聊的这家VGA卡厂商来自我们邻近的岛国日本。凡是任何的电子产品一旦打上“Made in Japan”，好像就是品质保证的样子。虽然不愿意相信这样的说法，但是事实上日本人在电子设计制造方面确实有其独到之处。

今天的主角就是来自日本的梦幻级显示卡Canopus SPECTRA 8800。这块显示卡采用的是GeForce2 Ultra显示芯片，该芯片的优异性能我也不需用太多的言语去形容了，而这块显示卡更是将GeForce2 Ultra的性能发挥到了极至。等一会看看实测结果便知分晓。Canopus是目前唯一生产nVIDIA芯片完全不使用公版设计的显示卡厂商，其布线的功力与用料的水准都具有世界领先的高水平。我们首先来看看这块卡的完整写真。

Canopus SPECTRA 8800正面图与解说

Canopus SPECTRA 8800的布线设计和散热装置都非常特别，尤其是它的散热方式不同于一般公版GeForce2 Ultra所采用的散热片（被动式散热）。一般GeForce2 Ultra所使用的显存散热片仅能将内存运作的废热导出，但无法将热能完全带走，要靠机壳内的空气对流才行，所以我们称它为“被动式散热”，这种散热方式需要配合机壳内部相当速度的空气对流才能产生较佳的散热效果。而我们在Canopus SPECTRA 8800所看到的显存散热方式则相当与众不同，它舍弃了较为廉价且导热效果稍差的铝质，改以价格稍高但是导热能力更佳的红铜片，并且将导热用的散热片与显示芯片的散热风扇连接为一体，形成一组散热效果极佳的显示芯片及显存的散热风扇组，这样的方式称为“主动式散热”。这





种散热方式的最大优点是可以藉由不断运转的散热风扇持续产生空气的对流，来有效地将运作时所产生的废热带走。

另外，Canopus SPECTRA 8800的供电方式采用了直接电源供应器供应12V直流电（大4Pin接口），这样一来就可省去在供电线路上的部分设计成本，也提供给显示卡更稳定的电源供应。而在电源输入的部分还加上了许多滤波用的电容与晶体，让Canopus SPECTRA 8800获得最佳的电源信号品质。其实Canopus在其生产基于GeForce256芯片的Canopus SPECTRA 7400/7400DDR时就已经使用直接电源供电了。当时的GeForce 256由于采用的是0.22微米制造工艺，所以耗电量惊人，



某些不符合AGP正式规格或是偷工减料的主板便容易产生供电不足的问题，为让更大多数的使用者都能够顺利使用Canopus SPECTRA 7400/7400DDR显卡，Canopus将电源的供应线路改用以外接12v的方式供给。

Canopus SPECTRA 8800背面图与解说

由Canopus SPECTRA 8800的背面可以明显看出，由于电源供应部分直接由主机电源取得，所



背面图

以布线较一般的公版Ultra清爽许多；另外Canopus SPECTRA 8800由于采用了模块化的设计，并加上大量的滤波电容增加稳定性，所以IC基板比普通GeForce2 Ultra要加长了不少，好容纳更多的模块化配件插槽。

另外在设计上它采用了许多相当实用的设计，一般显示卡为了增加多样化的功能，都会区分有无内建视频输出/输入或是影像撷取的能力。而这些功能必须在购买显示卡的同时就要决定是否需要，以利于购买时选购不同的产品。而Canopus在显示卡的设计上与其它厂商最大的不同便是一切的功能都采用模块化的方式来扩充。例如你若是购买之初仅需要使用基本的显示卡功能，只需要购买一块底卡即可，而以后可能需要在扩充视频输出输入乃至影像编辑的功能时，可以不需另外花钱购买一块全新的显示卡，仅需要依个人需求来采购Canopus所提供的相应功能的扩充模块即可。那Canopus又提供了哪些模块呢？

1.BNC输出模块：



BNC输出模块

Canopus SPECTRA 8800采用了完全模块化的输出信号功能，一般使用者所搭配的显示器尺寸通常介于14-17"之间，对于信号的输出



BNC输出模块连接线

带宽来说不需要太过苛求。14-17"的屏幕所能接受的分辨率介于640×480-1024×768左右，所需要的刷新率为75-85Hz。此时对视频带宽要求较低，所以对于高压输出的信号干扰不易产生，可以安心使用一般的D-Sub 15pin输出模块。但若是你的显示器采用了更大尺寸，例如19-24"的显示器来说，所使用的分辨率都高于1024×768，最高甚至拥有2048×1536的最大分辨率，配合上人眼所需

要的最基本刷新率75-85Hz，其视频带宽可就非常宽。而这类用户一般都对显示效果要求较高，对于高压输出的画质可含糊不得。所以一般大尺寸的中高档显示器多具备了BNC分线输入模块，可以利用R、G、B、水平、垂直信号完全独立的BNC接口输出信号，免除信号间的互相干扰问题。此时你只需要购买Canopus SPECTRA 8800的BNC输出模块连接线即可将其更换成BNC信号输出，提供更佳的高分辨率稳定性。

2.视频子卡以及控制面板：


视频子卡


全配的SPECTRA 8800

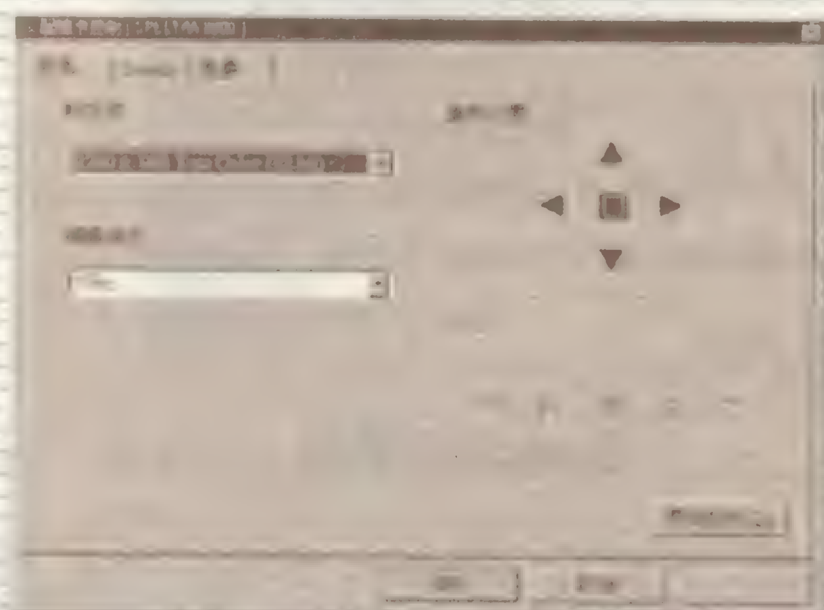

视频面板

Canopus SPECTRA 8800采用了Canopus独家的布线和排版，所以在功能搭配上更趋多元化。在需要视频功能时，你可以配合8800内建的视频输出/入模块的插槽，安装使用视频子卡以提供硬件MPEG-1/2的视频采集和编辑能力，无需为了扩充视频编辑功能而舍去旧卡。另外为了使用者的方便，Canopus还将所有的输出/入端子做在一个面板上，让使用者可以不需搬动计算机来安装以及更换任何视频输出/入设备，有点类似创新的S B Live! Drive IR，只不过是Canopus较早采用而已。另外如果配合上Canpous独家的MPEG编辑程序，你还可以自行完成制作VCD/DVD的工作。

3.完整的驱动程序功能：

Canpous还提供了完整的驱动程序，使用和调节非常方便，具体信息见下图。


SPECTRA信息


接配卡控制设置桌面



接配卡控制

看完了上面的介绍，你是不是已经迫不及待想知道这块显示卡的实测结果呢？下面将为你展示它的性能。

Canopus SPECTRA 8800硬件规格
芯片核心： nVIDIA GeForce2 Ultra
芯片频率： 250MHz（默认值）
芯片制造工艺： 0.18μm（铝制造工艺）
芯片散热： 纯铜质固定式散热片＋散热风扇组
显存容量： 64MB（8MB×8）DDR SDRAM
显存种类： 128bit DDR SDRAM

内存频率：460MHz（230MHz DDR默认值）
内存带宽：7.36G/s（默认值）
RAMDAC：350MHz
最高分辨率：2048×1536×32bit@75Hz

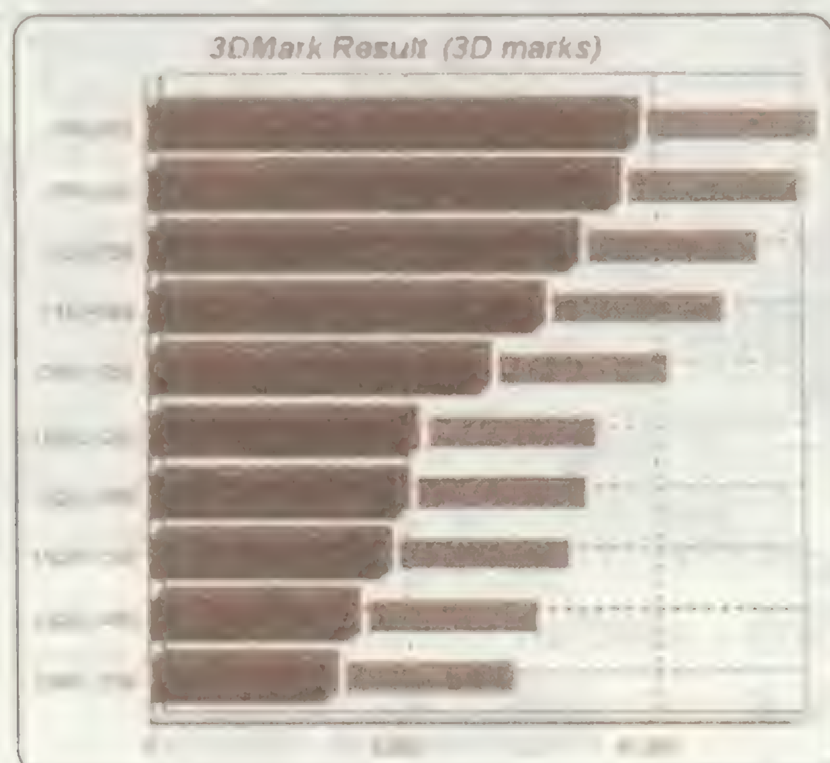
测试硬件平台
CPU：Intel Pentium Ⅲ 1GHz
主机板：ABIT SA6R Ver:1.0（Intel 815E）
显示卡：Canopus SPECTRA 8800
内存：KingMax PC-133 256MB
硬盘：IBM DTLA 30GB
光驱：Proneer DVD-106S 16× DVD
显示器：CTX-PR1400F（21"SONY FD Trinitron）

测试软件平台
Microsoft Windows Me
MadOnion 3D Mark2000 Ver 1.1
MadOnion 3D Mark2001
Quake Ⅲ Arena Ver 1.17
nVIDIA Display Driver 11.00
DirectX 8.0a

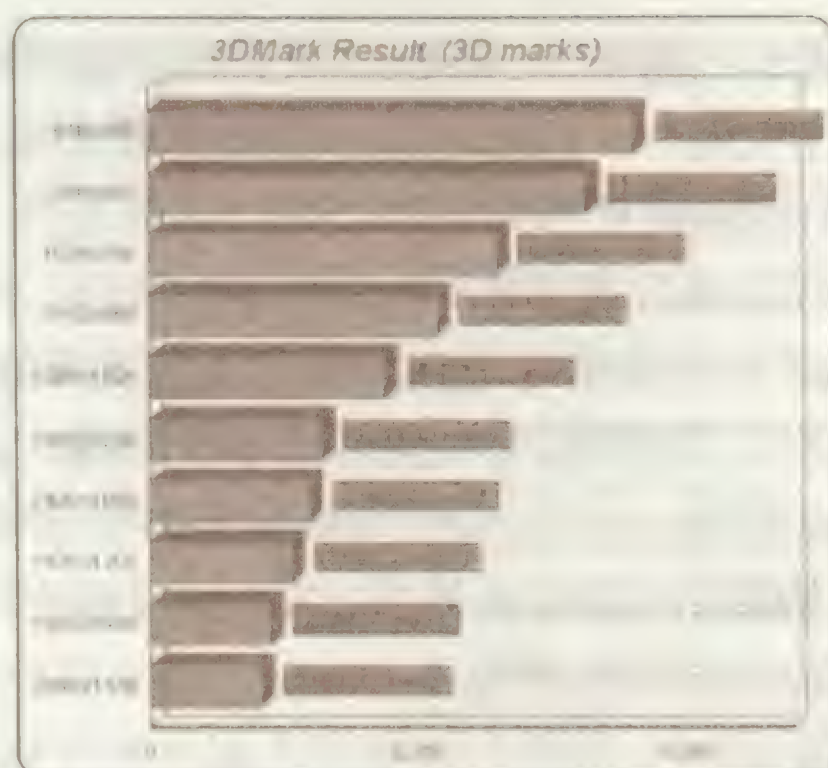
Direct3D性能

首先我们来看看Canopus SPECTRA 8800在MadOnion 3D Mark2000 Ver 1.1下Direct3D的表现能力。3D Mark2000 Ver 1.1主要是以DirectX7.0的特效与功能所撰写的一款测试软件，所以它的测试结果将可以表示Canopus SPECTRA 8800在以DirectX7.0为设计基础的3D游戏上的性能表现。

3D Mark2000 Ver 1.1 16bit默认值——3D Marks:

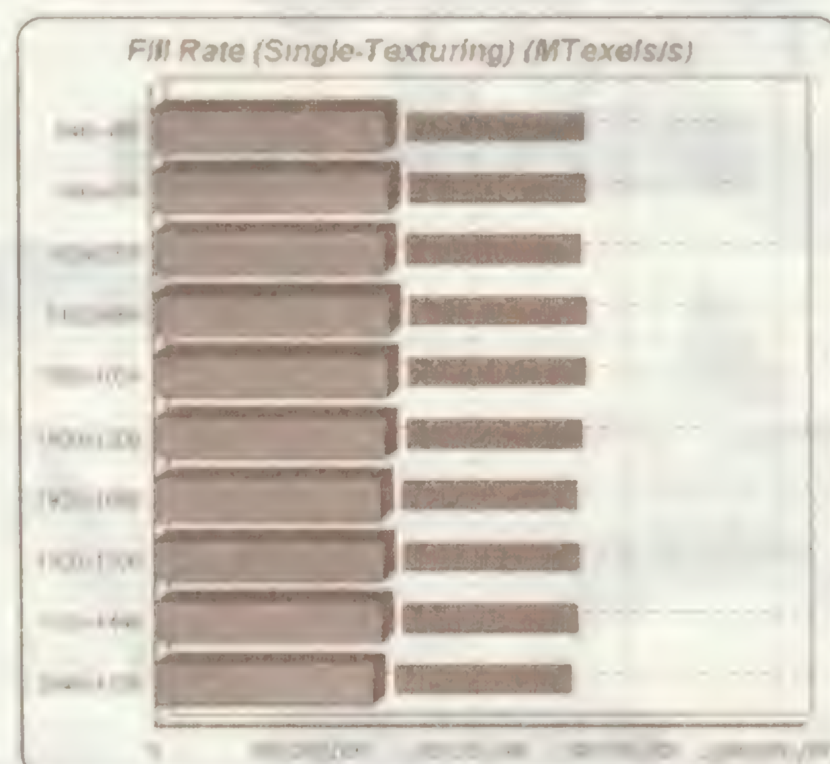


3D Mark2000 Ver 1.1 32bit默认值——3D Marks:

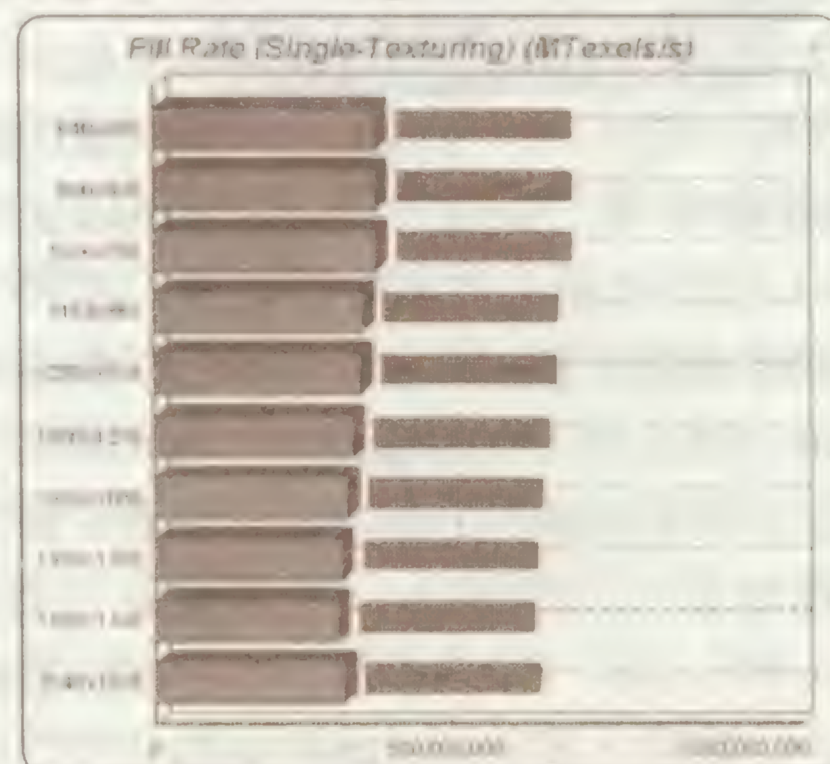


这两份测试数据为Canopus SPECTRA 8800在3D Mark2000 16bit/32bit默认值下所测得的数据，而为了清楚看出Canopus SPECTRA 8800在高分辨率下的执行性能，我们特意将测试的分辨率由640×480测试到最高的分辨率2048×1536。实测的结果显示，在16bit时由最低分辨率的640×480提升至最高分辨率2048×1536，分辨率整整提升了4倍，但是性能却还能拥有640×480的1/3以上，高分辨率下性能惊人。而将色深调整为32bit后，性能大幅减低，但还是在GeForce2 Ultra的同级水准之上。

3D Mark2000 Ver 1.1 16bit默认值——Fill Rate Single-Texturing:

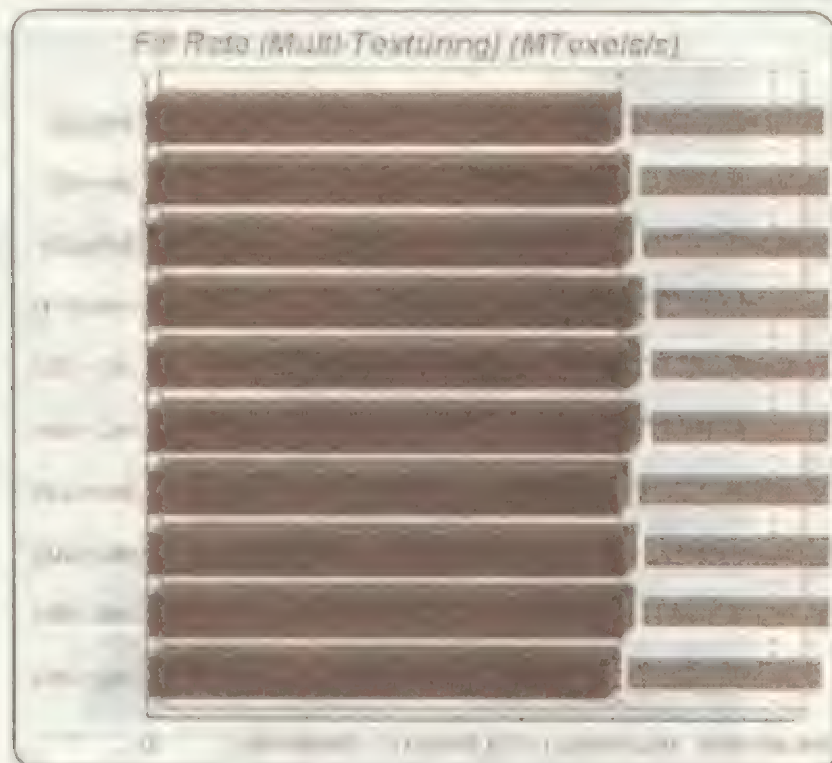


3D Mark2000 Ver 1.1 32bit默认值——Fill Rate Single-Texturing:

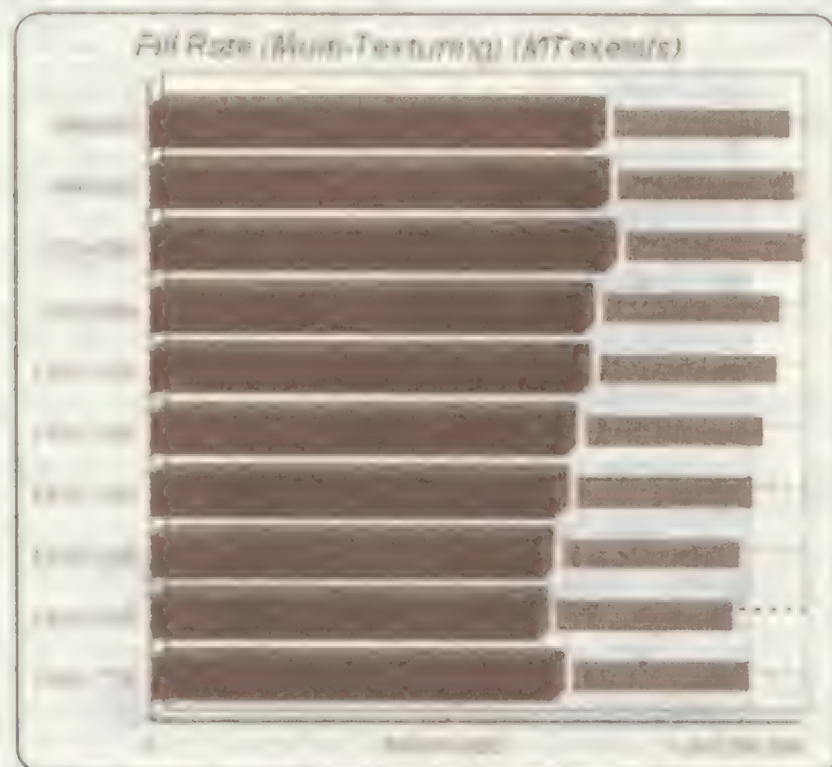


以上为Canopus SPECTRA 8800的Fill Rate Single-Texturing速率，呈现出来的数据实在非常不错，与一般采用公版设计的GeForce2 Ultra相当。

3D Mark2000 Ver 1.1 16bit默认值——Fill Rate Multi-Texturing:



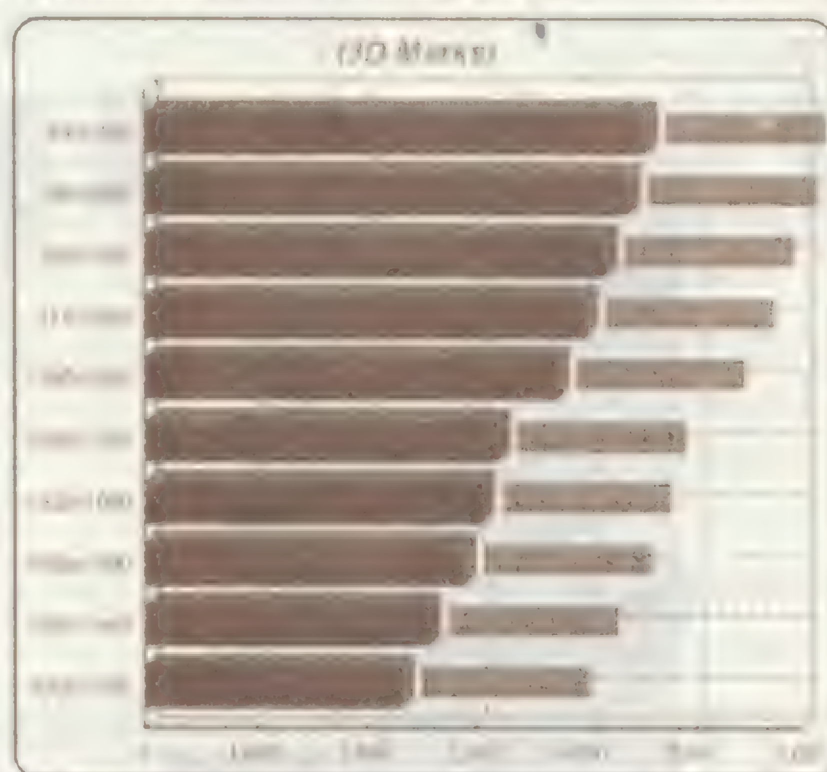
3D Mark2000 Ver 1.1 32bit默认值——Fill Rate Multi-Texturing:



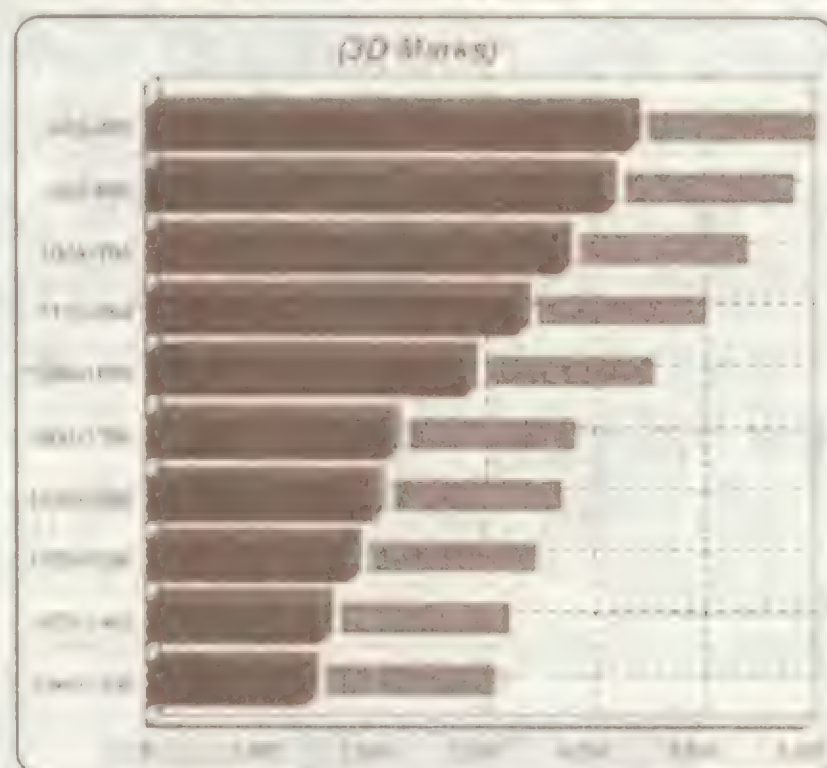
Canopus SPECTRA 8800在Fill Rate Single-Texturing速率方面也有不错的成绩，不过距离nVIDIA公布的2000 MTexels/s还有一段距离。

接下来我们来看看Canopus SPECTRA 8800在最新版3D Mark2001下的实测性能，由于3D Mark2001是专为DirectX8.0所编写的。目前的GeForce2系列虽然可以靠着驱动程序的支持来执行3D Mark2001，但是无法完整执行所有3D Mark2001的特效与新增硬件功能，所以在实际测试中效果不是很优秀，大家当作参考就可以了。事实上目前完全运用DirectX8.0的游戏并未上市，就算有所占比例也不会太高。据我们在游戏市场的观察来看，应该要等到今年第四季度以后才会有大量支持DirectX8.0的游戏上市，而且初期支持DirectX8.0的游戏也会考虑到届时完整支持DirectX8.0的显示卡占有率还是有限，所以对于目前族群庞大的GeForce系列使用者应该不会有困难。

3D Mark2001 16bit默认值——3D Marks:

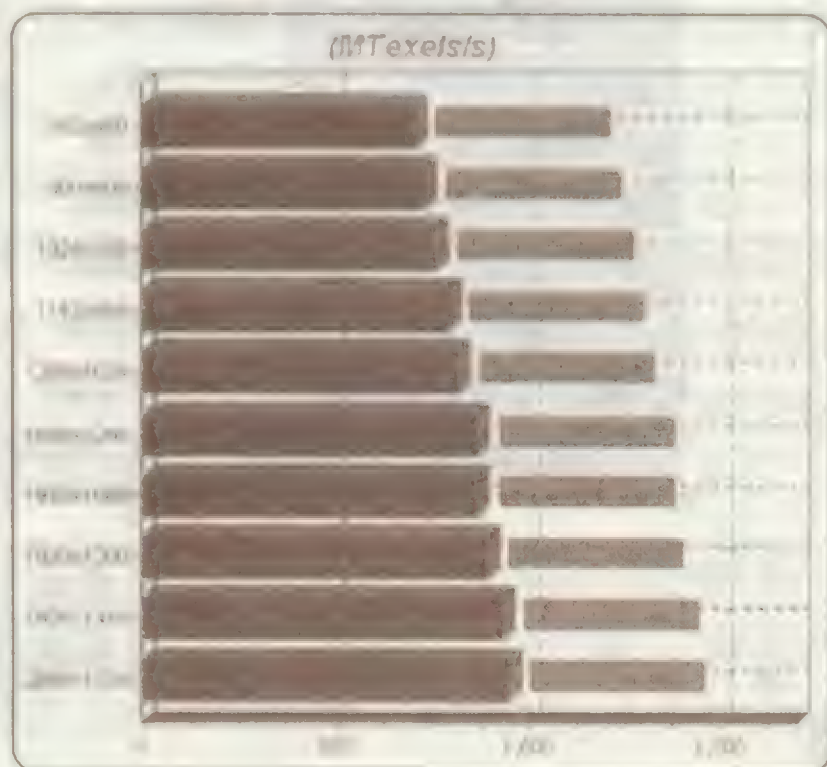


3D Mark2001 32bit默认值——3D Marks:

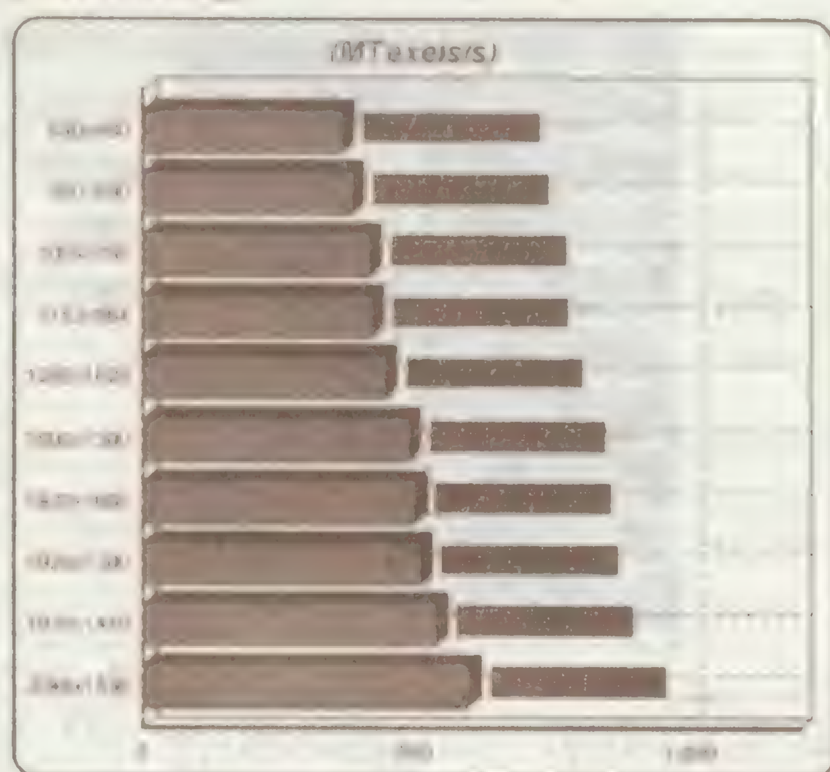


我们可以看到采用GeForce2 Ultra芯片为核心的Canopus SPECTRA 8800，凭借着GeForce2 Ultra的顶级3D绘图性能，依然有着相当漂亮的测试结果。目前的市售显示卡有能力在1024×768 32bit下突破3000大关的应该没有几块，而且Canopus SPECTRA 8800更是一路将3000分的大关推进至1152×864，16bit下更延续至1920×1080这样的极高分辨率。而且仔细观察各个分辨率的测试数据，可以发现到Canopus SPECTRA 8800在分辨率越高的时候，性能的锐减也显得越低。与前面的3D Mark2000测试数据相比，这点明显不同。

3D Mark2001 16bit默认值——Fill Rate Single-Texturing:

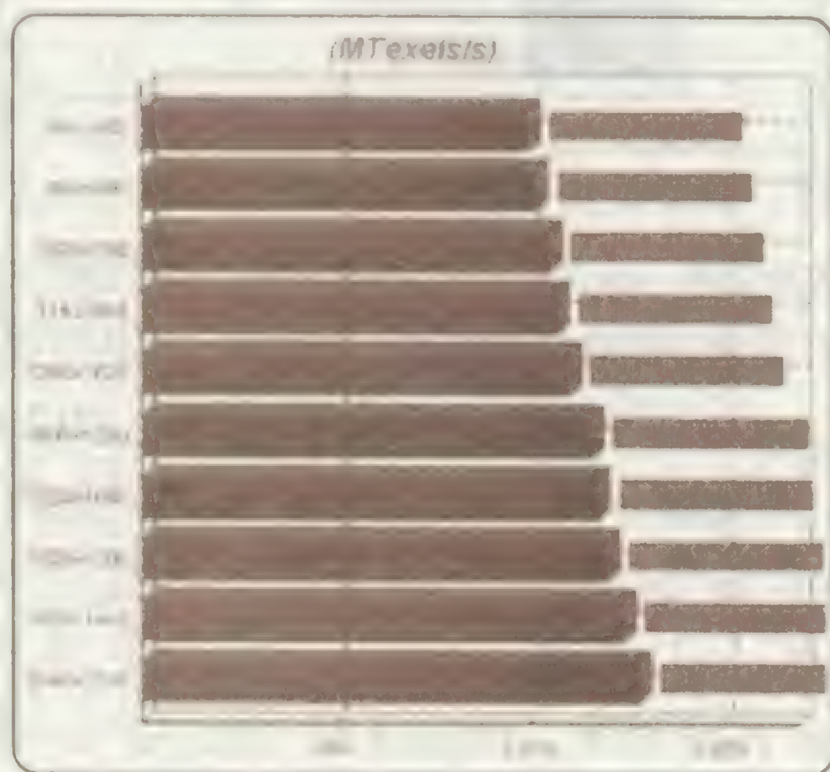


3D Mark2001 32bit默认值——Fill Rate Single-Texturing:

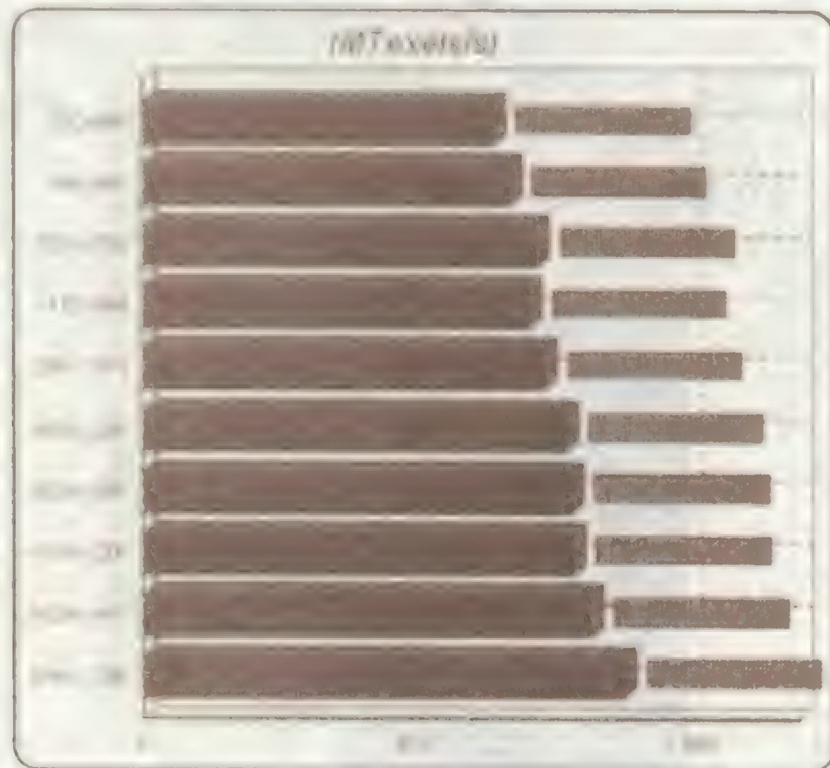


Canopus SPECTRA 8800在3D Mark2001的Fill Rate Single-Texturing测试下还是无法发挥应有水准，随着分辨率的提升,填图速率也随之降低，这与先前的3D Mark2000在这个项目的表现截然不同，可见以DirectX8.0为主轴的3D测试软件在填图速率方面也较趋于实际化。

3D Mark2001 16bit默认值——Fill Rate Multi-Texturing:



3D Mark2001 32bit默认值——Fill Rate Multi-Texturing:

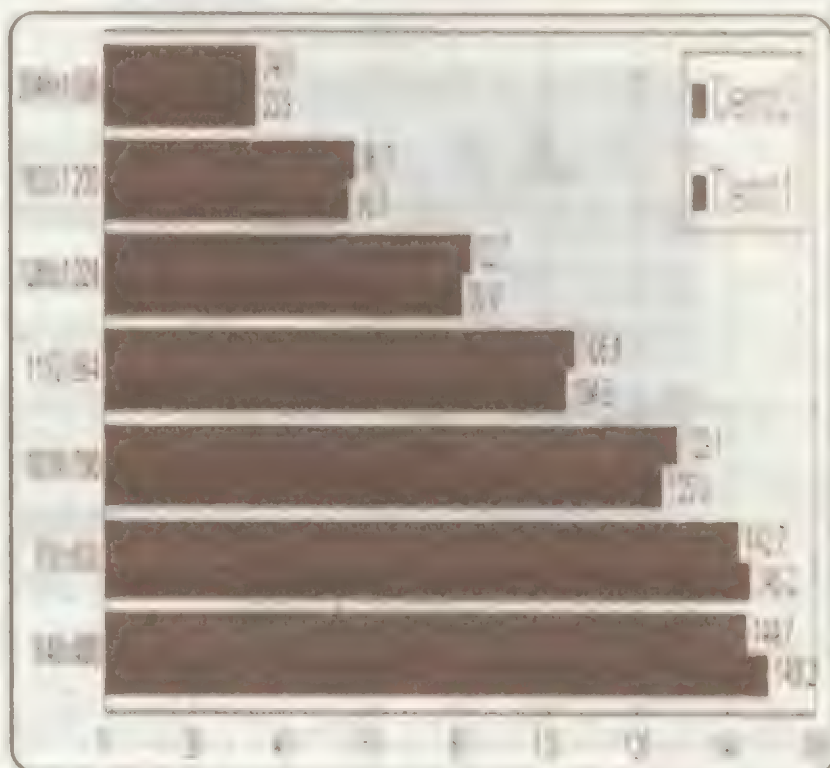


在Fill Rate Multi-Texturing的表现依然不甚理想，或许与DirectX8.0的硬件加速功能有着一定的关系。

OpenGL游戏测试

我们再来看看Canopus SPECTRA 8800在Quake Ⅲ Arena Ver 1.17下的游戏表现吧。

Quake Ⅲ Arena Normal (16bit):



Quake Ⅲ Arena High Quality (32bit):



Canopus SPECTRA 8800在Quake Ⅲ Arena的表现不枉费GeForce2 Ultra称王的性能，就算将分辨率调到2048 × 1536 32bit依然可以达到每秒30帧以上的刷新速率，而且画面不会有幻灯片的跳格情况产生。如果你的显示器够大，计算机硬件够水准，你也可以试试你的计算机是否有能力达到这样的速度。

Canopus SPECTRA 8800的品质绝对是同类显示卡中非常优秀的，而且它的模块化信号输出功能可以自由替换D-sub or BNC输出信号接头，以及外接大4Pin 12v电源由Power直接供电等特性，以及整体信号均采用以高压输出为优先考量，在高分辨率下信号稳定度较佳。

但是，目前在国内并无任何电脑商场有卖Canopus系列的显示卡，我们这块也是从日本带过来的样品。国内的发烧友只有再多等等了。

硬盘的正确使用与坏道的修复

山东　郭兆玲

硬盘使用久了，便有可能出现各种各样的问题，而硬盘"坏道"是这其中最常见的问题。如果在保换保修期内，你可将硬盘拿到销售商出处更换，而过了三保期又该怎么办呢？下面是笔者维修维护硬盘的一些方法，希望能对你维修硬盘有所帮助。

一、硬盘出现坏道的先兆

硬盘坏道分为逻辑坏道和物理坏道两种，前者为软坏道，通常为软件操作或使用不当造成的，可用软件修复；后者为真正的物理性坏道，它表明你的硬盘磁道上产生了物理损伤，只能通过更改硬盘分区或扇区的使用情况来解决。出现下列情况也许你的硬盘有坏道了：

首先，你在打开、运行或拷贝某个文件时硬盘出现操作速度变慢，且有可能长时间操作还不成功或表现为长时间死"啃"某一区域或同时出现硬盘读盘异响，或干脆Windows系统提示"无法读取或写入该文件"，这些都可表明你的硬盘某部分出现了坏道。

其次，每次开机时，Scandisk磁盘程序自动运行，肯定表明你的硬盘上有需要修复的重要错误，比如坏道。你在运行该程序时如不能顺利通过，表明硬盘肯定有坏道。当然，扫描虽然也可通过，但出现红色的"B"标记，表明其也有坏道。

第三，电脑启动时硬盘无法引导，用软盘或光盘启动后可看见硬盘盘符但无法对该区进行操作或操作有误或干脆就看不见盘符，都表明硬盘上可能出现了坏道。具体表现如开机自检过程中，屏幕提示"Hard disk drive failure""Hard drive controller failure"或类似信息，则可以判断为硬盘驱动器或硬盘控制器硬件故障；读写硬盘时提示"Sector not found"或"General error in reading drive C"等类似错误信息，则表明硬盘磁道出现了物理损伤。

最后，电脑在正常运行中出现死机或"该文件损坏"等问题，也可能和硬盘坏道有关。

二、硬盘坏道的维修

Scandisk磁盘扫描程序是解决硬盘逻辑坏道最常用的工具，而我们常见的Format命令不能对任何硬盘坏道起到修补作用，这点大家需明白。如果硬盘出现了坏道，我们可在Windows系统环境下，在"我的电脑"中选中要处理的硬盘盘符，选择其"属性"，在出现的"工具"按钮中选择"查错状态"，点击"开始检查"，再在"扫描类型"中选"全面检查"，并将"自动修复错误"打上"勾"，然后"开始"既可，它将对硬盘盘面做完全扫描处理，并且对可能出现的坏簇做自动修正。其次，在DOS状态下，硬盘有坏道，计算机在启动时一般会自动运行Scandisk进行扫描，并将坏簇以黑底红字的"B"（bad）标出。当然，如果系统在启动时不进行磁盘扫描或已不能进入Windows系统，我们也可用软盘或光盘启动盘启动电脑后，在相应的盘符下，如"A:"下运行Scandisk *:（注：*为要扫描的硬盘盘符），回车后来对相应需要扫描修复的硬盘分区进行修理。

其它的如诺顿工具箱中的NDD"磁盘医生"及Pctools等相关工具对硬盘进行扫描也是修复硬盘坏道的最常用的方法，其用法很简单，许多报刊上也有介绍，大家可找来试用一下。

如果硬盘上出现了无法修复的坏簇或物理坏道，大家可用一些磁盘软件将这些坏道单独分为一个区并隐藏起来，这样可令你的硬盘延长使用寿命。

方法一：如一块4.3G硬盘在2G处有严重的物理坏道，用Format格式化进行不下去，Scandisk或NDD检测也通不过，但能正常分区。找来一款分区格式化软件Smart Fdisk，用启动盘启动电脑后，进入盘符A：，运行该软件的执行文件SFdisk.EXE；然后删掉（DEL）原有分区，算出坏道在硬盘上的所在位置。如本例中，先建立1990M的基本分区，快速格式化后并激活它，然后再把坏道处分出约50M的逻辑分区，再将所剩的硬盘空间作为一个逻辑区后用快速格式化功能将其快

速格式化；最后再将那个约50M的坏道所在的区删除（DEL）掉就是了。然后重启，一个有严重物理坏道的硬盘就很快被修好了，以后磁头再也不会去读那些被删除了的坏道区了。

方法二：用Windows系统自带的Fdisk分区。例如一块1G的硬盘，在格式化到10%时不能顺利通过，这时按Ctrl+Break强行终止，运行Fdisk建立一个90M的DOS分区为C盘，然后再建立一个20M逻辑盘D，再将余下的800余M建立一个逻辑盘E。退出Fdisk再运行Format E: ，如果格到10%时又遇到阻碍，这时用Fdisk再建立一个88M的E盘、10M的F盘，余下的790M作为G盘。继续重复上面的操作，直到完成。然后，运行Fdisk将10M的D、F盘删除，这时余下的就是没有坏道的好盘了。

方法三：同理，用PartitionMagic、DiskManager等磁盘软件也可完成这样的工作。如PartitionMagic分区软件，先用PartitionMagic4中的“check”命令或Windows中的磁盘扫描程序来扫描磁盘，算出坏簇在硬盘上的位置，然后在Operations菜单下选择“Advanced/bad Sector Retest”；把坏簇所在硬盘分成多个区后，再把坏簇所在的分区隐藏，以免在Windows中误操作，这个功能是通过Hide Partition菜单项来实现的。这样也能保证有严重坏道的硬盘的正常使用，并免除系统频繁地去读写坏道从而扩展坏道的面积。

系统显示“TRACK 0 BAD，DISK UNUSABLE”，意思为“零磁道损坏，硬盘无法使用”或用磁盘扫描程序扫描其它硬盘时其0扇区出现红色“B”。硬盘0扇区损坏，是大家比较头痛的故障，一般人往往将出现这样故障的硬盘作报废处理。其实合理运用一些磁盘软件，把报废的0扇区屏蔽掉，而用1扇区取而代之就能起到起死回生的效果，这样的软件如Pctools9.0和NU8等。

方法一：我们就先以Pctools9.0为例来作说明。一块2.1G硬盘出现上述故障，用盘启动电脑后，运行Pctools9.0目录下的DE.EXE文件。接着选主菜单Select中的Drive，进去后在Drive type项选Physical，按空格选定，再按Tab键切换到Drives项，选中hard disk，然后OK回车后回到主菜单。打开Select菜单，这时会出现Partition Table，选中进入后出现硬盘分区表信息。该硬盘有两个分区，找到C区，该分区是从硬盘的0柱面开始的，那么，将1分区的Beginning Cylinder的0改成1就可以了，保存后退出。重新启动电脑后按Del键进入COMS设置，运行“IDE AUTO DETECT”，可以看到CYLS由782变成781。保存退出后重新分区格式化该硬盘，使其起死回生。

方法二：诺顿NU8.0也较好用。例如一块1.28G硬盘出现0磁道损坏故障，进入NU8工具包目录，运行其主程序NORTON.EXE，然后可先选“补救盘”RESCUE选项对该硬盘的引导区、分区表等信息进行备份。接着选择“磁盘编辑器DISKEDIT”，成功运行后选“对象OBJECT”，选“分区表”后可见本硬盘的参数如下：面SIDE为0-63，簇CYLINDER为0-255，扇区SECTOR为1-63，其主引导记录和分区表信息就应该在0面0柱1扇区。我们要做的事就是把其C盘的起始扇区从0面0柱1扇区改为0面1柱1扇区，移动光标手工修改即可。另外需要说的就是，改动数值要根据具体情况而定。最后存盘后退出重启电脑，用Format命令格式化硬盘即可正常使用了。需要特别留意的是，修好后的硬盘一定不要再用DOS下的Fdisk等分区工具对其进行重新分区操作，以免其又改变硬盘的起始柱面。

如果以上各招都不见效，那么就得使用主板自带的硬盘低格程序或硬盘厂家随盘赠送的低格程序如DM、LFormat等对硬盘全盘进行低级格式化处理了，它可对硬盘的一些坏道进行重新整理排除。

三、如何正确使用才能减少坏道的发生

上面说了那么多，都有点亡羊补牢之嫌，而正确使用好硬盘才是减少硬盘坏道发生、提高硬盘使用寿命的最好方法。

1.硬盘在工作时不能突然关机

当硬盘开始工作时，一般都处于高速旋转之中，如果我们中途突然关闭电源，可能会导致磁头与盘片猛烈磨擦而损坏硬盘，因此要避免突然关机。关机时一定要注意面板上的硬盘指示灯是否还在闪烁，只有在其指示灯停止闪烁、硬盘读写结束后方可关闭计算机的电源开关。

2.防止灰尘进入

灰尘对硬盘的损害是非常大的，这是因为在灰尘严重的环境下，硬盘很容易吸引空气中的灰尘颗粒，使其长期积累在硬盘的内部电路元器件上，会影响电子元器件的热量散发，使得电路元器件的温度上升，产生漏电或烧坏元件。

另外灰尘也可能吸收水分，腐蚀硬盘内部的电子线路，造成一些莫名其妙的问题，所以灰尘体积虽小，但对硬盘的危害不可低估。因此必须保持环境卫生，减少空气中的潮湿度和含尘量。切记：

一般计算机用户不能自行拆开硬盘盖，否则空气中的灰尘进入硬盘内，在磁头进行读、写操作时划伤盘片或磁头。

3.要防止温度过高

温度对硬盘的寿命也是有影响的。硬盘工作时会产生一定热量，使用中存在散热问题。温度以20~25℃为宜，过高或过低都会使晶体振荡器的时钟主频发生改变。温度还会造成硬盘电路元器件失灵，磁介质也会因热胀效应而造成记录错误。温度过低，空气中的水分会被凝结在集成电路元器件上，造成短路；

湿度过高时，电子元器件表面可能会吸附一层水膜，氧化、腐蚀电子线路，以致接触不良，甚至短路，还会使磁介质的磁力发生变化，造成数据的读写错误；湿度过低，容易积累大量的因机器转动而产生的静电荷，从而烧坏CMOS电路，吸附灰尘而损坏磁头、划伤磁盘片。机房内的湿度以45~65%为宜。注意使空气保持干燥或经常给系统加电，靠自身发热将机内水汽蒸发掉。另外，尽量不要使硬盘靠近强磁场，如音箱、喇叭、电机、电台、手机等，以免硬盘所记录的数据因磁化而损坏。

4.要定期整理硬盘上的信息

在硬盘中，频繁地建立、删除文件会产生许多碎片，碎片积累多了，日后在访问某个文件时，硬盘可能会花费很长的时间，不但访问效率下降，而且还有可能损坏磁道。为此，我们应该经常使用Windows 9x系统中的磁盘碎片整理程序对硬盘进行整理，整理完后最好再使用硬盘修复程序来修补那些有问题的磁道。

5.要定期对硬盘进行杀毒

现在的病毒攻击范围越来越广泛，而硬盘作为计算机的信息存储基地，通常是其攻击的首选目标。每年的4月26日令每位电脑使用者都心有余悸，笔者单位上的几只硬盘就惨遭过CIH的攻击。所以，为了保证硬盘的安全，我们应该注意利用最新的杀毒软件对病毒进行查杀，同时要注意对重要数据进行保护和经常性的备份。

6.用手拿硬盘时要小心

在日常的电脑维护工作中，用手拿硬盘是再频繁不过的事了。也许这最常见的事情，最不能引起我们的注意。其实，用手拿硬盘还是有学问的，稍有不慎也会使硬盘“报废”的，因此我们在用手拿硬盘时一定要做到以下两点：

①要轻拿轻放，不要磕碰或者与其他坚硬物体相撞；

②不能用手随便地触摸硬盘背面的电路板。这是因为在气候干燥时，人体通常带有静电，在这种情况下用手触摸硬盘背面的电路板，则人体静电就可能伤害到硬盘上的电子元器件，导致硬盘无法正常运行。

因此，我们在用手拿硬盘时应该抓住硬盘两侧，并避免与其背面的电路板直接接触。有些类型的硬盘会在其外部包上一层护膜，它除具备防震功能外，更把电路板保护其中，这样我们就可以不用担心什么静电了。

7.尽量不要使用硬盘压缩技术

我们以前在硬盘空间不大时，总是想方设法节省硬盘空间，例如常见的措施是通过Doublespace、Drvspace命令来压缩硬盘空间。但当压缩卷文件逐渐增大时，这种方法就有一个很明显的缺点，那就是硬盘的读写数据大大减慢了。随着硬盘技术的飞速发展，磁盘的容量也是节节攀高，目前市场上流行的硬盘空间都在20G左右，现在很难再出现以前那种硬盘空间不够用的情况了，所以我们也没有必要再使用硬盘压缩技术了。

8.在工作中不能移动硬盘

硬盘是一种高精设备，工作时磁头在盘片表面的浮动高度只有几微米。当硬盘处于读写状态时，一旦发生较大的震动，就可能造成磁头与盘片的撞击，导致损坏。所以不要搬动运行中的微机。在硬盘的安装、拆卸过程中应多加小心，硬盘移动、运输时严禁磕碰，最好用泡沫或海绵包装保护一下，尽量减少震动。

9.使用塑料或橡皮来消除硬盘噪音

在硬盘转速相对较高的情况下，如果硬盘被固定在金属托架上或者放置不当时，一旦接通电源，硬盘就有可能出现比较强烈的震动，时间一长，就有可能损坏硬盘的磁头或者划伤硬盘的磁道。为了消除噪音，我们可以利用硬盘上靠近四个角的安装螺钉孔，用弹力大、质地好的橡皮筋将硬盘悬吊在机箱内；如果硬盘是水平放置的，我们也可以利用弹性和尺寸适当的橡皮垫或橡皮柱垫在硬盘下面，以便达到减震的目的。这里要注意的是，我们选用橡皮筋悬吊时，应选取质量好、弹力大且有丝线包裹的那种，最好选用服装上使用的有编织物包裹的橡皮筋，以免橡皮筋失效后发生意外。适度拉紧橡皮筋，并注意安装过程中不要使橡皮筋受伤。

警惕 潜伏在你身边的电磁辐射源!

北京 徐峰

随着科学技术的发展和电子信息设备的普及，电磁辐射受到越来越多的关注。它会干扰其周围的精密电子仪器、家电、心脏起搏器等设备的正常工作，甚至扰乱飞机与卫星的指示信号，使飞机不能正常起飞或降落，造成灾难性后果。从医学角度上讲，在一定强度的电磁辐射作用下，人体的眼睛、大脑、神经、皮肤和血液等易受辐射危害的器官，久而久之也会遭受不同程度的损害。现在，人们已经开始普遍关注手机、显示器等设备的辐射问题，却忽视了另一个重要的辐射源——电脑机箱。

电脑机箱内安装了主板、CPU、声卡、显卡以及光驱、软驱、硬盘等众多的电子元器件，而且随着它们的性能不断提高，电脑机箱所产生的电磁辐射已经不容忽视。只有具备机械保护和电磁屏蔽双重功效的优质机箱，才能将辐射强度抑制在允许范围之内，也就是目前国际上被广泛采用的EMI（电磁干扰）标准。

在欧美众多的发达国家中，EMI标准属于强制执行的行业统一标准，任何信息类产品只有将电磁辐射控制在这一标准范围之内，才能贴上CE、FCC等安全标志进入市场。早在1998年初，国内就有IT企业提出过“绿色电脑”的概念。但是人们普遍关注的是显示器等直接辐射源的影响，而对于电脑机箱的电磁辐射认识却极少，以至于过去了3年多，国内机箱的外观越来越有个性，组装也越来越方便，但对于电磁辐射仍然缺乏明确的强制性标准。部分低端机箱完全不符合安全规范，许多定位中、高端的产品，虽然符合工业安全规范，但电磁辐射却大大超标。毕竟，要符合EMI标准，就会带来原材料费用以及工艺难度的增加。对厂家而言，这不是个很容易被接受的现实。事实上，一个优质的机箱应该能为用户提供全面的防护，而从选材用料到内部各个部位的设计，都将直接影响到机箱对电磁波的屏蔽性能，并最终对用户健康产生潜移默化的影响。目前国内市场上的大多数机箱都不能达到很好的防辐射标准，只有“世纪之星”、“千禧星钻（everbest）”等经过低频辐射扫描仪测试，其辐射值大大低于46dBuv，完全符合世界通讯安全标准，但价格较高，属于高端产品。

机箱屏蔽性能的好坏，选材是第一步。大多数机箱都选择高导磁率、高导电率的钢板外喷绝缘烤漆，来切断干扰源与感受器之间的耦合通道。钢板对电磁波有反射、吸收和引导两方面作用，如果太薄就会被迅速穿透。FCC、CE等世界通讯安全标准将其界定为1mm，只有达到这一厚度时，才能有效地把辐射波屏蔽在机箱内并迅速导入大地。

除了完善的屏蔽体和良好的接地，在实际使用中，电磁屏蔽效能在更大程度上依赖于机箱的结构，即导电的连续性。一个机箱无论宣称有多严密，总会有各种看得到与看不到的缝隙，很容易成为电磁波泄漏的“通道”。于是，在一些高档的机箱内各个接缝处都采用了强制、挤迫的交叉接口，尽量增大重叠尺寸，实现接缝处整个交接表面之间尽可能的紧密接触，增强屏蔽性能。此外，它还采用了独特的接地凸点设计。机箱内的电磁波属于低频辐射，其波长约为6.5cm，根据电磁波原理，它们都是直线传播，而且一旦其通道宽度小到波长的一定程度，就很难泄漏。光驱、软驱是另一个重要的辐射源，“千禧星钻”在其两侧的滑轨上安装了高导电铜柱，将电磁波导入机箱内部再接地。这一创意连同免螺丝安装的滑轨装置都属于它的专利设计。

说到这里也许有人会问，机箱上不是有很多散热孔吗，还有后侧的孔洞，它们会不会传递辐射？孔洞是否会泄漏电磁波，取决于它相对于电磁波波长的尺寸，只要机箱的开口尺寸远小于波长，辐射波自然很难漏出。

对很多用户来说，他们更关注显示器、CPU、主板等各种电子原器件的性能，机箱似乎没什么技术含量，只不过起机械保护作用。殊不知一个优质的机箱，除了出色的机械保护，还有很重要的屏蔽电磁干扰功能，这将切实关系到用户自身和他人的健康以及各种设备的安全使用。选一个远离辐射的机箱，就是选一道长远安全的保障。

PC系统测试软件大全（十三）

湖南 苏旅

光驱设备测试

随着多媒体技术的高速发展，作为电脑系统中重要的光驱如今已经成为购机的基本配置。此时，必要的光驱测试软件就成了DIYer们最重要的防身武器。

CD Speed99（DVD Speed99）

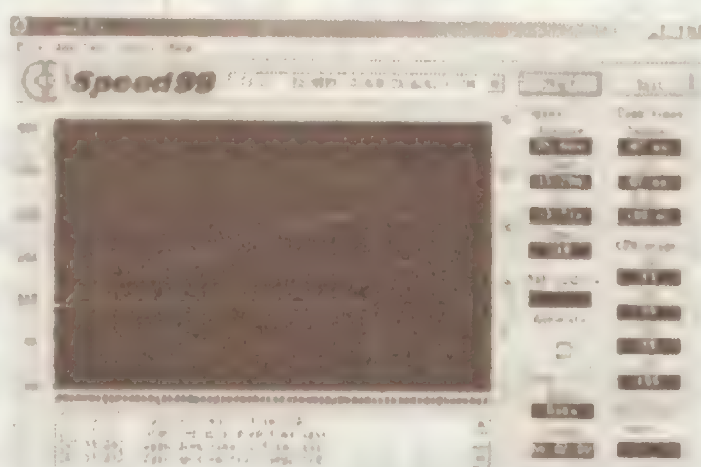
下载地址：http://www.cdSpeed2000.com/

CD Speed99是由德国的Erik.Deppe出品的一款光驱测试软件，它的测试功能十分强大，使用起来也非常方便。它是在Windows下运行的软件（也有DOS版存在），目前最新版本为0.66。同时推出的还有一款DVD Speed99，专门用来测试DVD光盘，目前最新版本为0.2。在下面的介绍中，笔者将以CD Speed99为重点，同时简要介绍DVD Speed99。

使用CD Speed99前需要有几点注意的地方：1.测试的CD光盘必须在630MB以上（DVD光盘在4.0GB以上），这样才能尽可能地测试出光驱的实际性能；2.测试最好使用盘片光滑无污痕的正版光盘，这样程序的读取识别会很顺利；3.关闭一切不利于测试的加重系统负担的在线程序；4.正确设置好光驱参数（如开启对DMA的支持等）。上述几点的正确执行与否将在很大程度上影响测试的结果，所以必须小心对待。

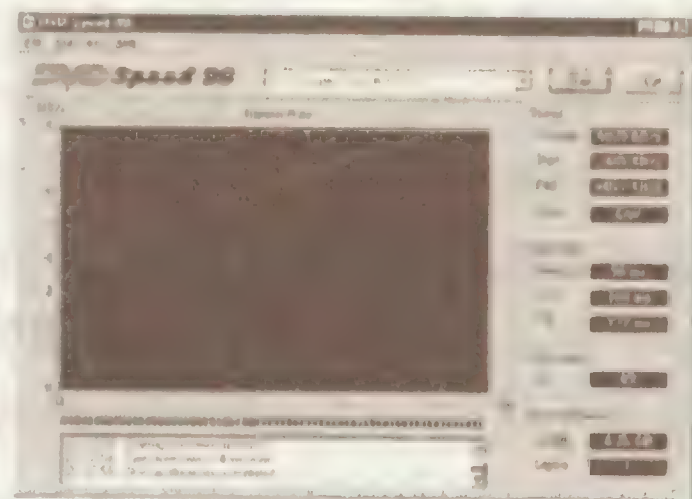
程序无需安装，运行后即出现如下界面：

CD Speed的界面设计十分直观，上方左边为CD Speed99的标识，中间下拉菜单中可选择所测试的光驱，右边则是START（STOP）和EXIT两个按钮，作用不言而喻。



界面中间有一个大的坐标轴，其中，纵坐标左边标识的是光驱倍速大小，右边标识的是光驱轴转速；横坐标则标识光盘容量（以80分钟音乐CD长度为最大值）。坐标轴中右边还有一条红色竖线，表示测试时光驱中的光盘容量大小，另外两条线则是测试数据。其中呈水平趋势的一条黄色线表示光驱的转速，而呈现抛物线（CAV）的绿色线则是表示光驱的数据传输速度。

测试开始时，程序将根据放入光盘容量的大小决定红色竖线的位置，接下来黄绿两条线将随着光驱工作方式及数据读取的不同而呈现不同走向。目前主流光驱（CAV工作方式）的一般情况是，黄色的线将呈水平发展趋势，而绿色线将呈类抛物线趋势。当黄绿两线接触到红色竖线的位置时，测试即告一段落。



在测试的同时，程序下方将给出测试进度状况，并且还在状态栏显示出一些相关信息。这里还需要注意的是，测试曲线是否平滑在一定程度上取决于光驱性能及光盘质量的好坏。

右边的测试数据窗口分为左右两组。左边方框内，上方为速度测试（Speed），分别是平均速度、起始速度、终止速度、工作类型（包括恒定线速度（CLV）、恒定角速度（CAV）和半恒定角速度（PCAV））。中间是和音乐CD有关的测试，包括数字音乐抓取质量（DAE quality，范围为1至10，越大越好）和随机选曲正确性（Accurate，以打勾与否为准）。下面是关于光盘（Disc）的，依次为光盘类型（Type，分为音乐光盘和数据光盘）和光盘容量长度（Length）；右边方框内，上方为寻道时间（Seek times），分别为：随机（Random）、1/3和全部（Full）。中间为CPU占用率（CPU usage），分别表示光驱在以1速、2速、4速和8速读取时对CPU的占用

率。下方则是冲击传输（Burst），是测试主板适配器到驱动器的传输率大小。

此外，CD Speed还可以测试电机起速和降速时间（Spin Time），测试信息显示在主界面的正下方的框中，从中可以了解到光驱的反应速度。

程序界面最上面的工具栏中有四种选项：文件（File）中可选择保存测试结果（Save Results）及调整测试参数（Options），测试参数中可选择测试长度时间(Length)、测试栅格效果(Grid)、测试读取速度(Speed)和测试主要项目等；而测试（Run Test）中可自由选择上面讲述的测试项目；其他（Extra）中则有光盘质量检查（CD quality check）和驱动检查（Drive check）。前者可测试光盘质量，而后者运行后可以检查出关于光驱的一些信息，其中包括：操作系统、ASPI版本、适配器（包括ID、制造商、产品种类、软件版本等）、光驱支持的盘片种类、盘片信息及光驱所支持的命令等，方便用户查询和维护；最后一项则是帮助（Help），包括文档说明及版本信息等。

同样，DVD Speed99的测试界面和测试方法也和它的兄弟CD Speed99差不多，只是在测试项目上少了光盘质量检查、驱动检查、数字音乐抓取质量和部分CPU占用率的测试。同时在光盘信息（Disc Information）中，多了一项光盘层数（Layer）的测试信息，如单面单层为1，而单面双层为2等。不过在用DVD Speed99测试有区码的光碟时，必须先解码播放再进行测试，否则会出现错误信息。

CD Speed99（DVD Speed99）是一款强大的CD（DVD）测试软件，它不但能测试出光驱在常规情况下的性能状况，同时对于某些光驱为了保证读盘噪音和读盘性能而降低读盘速度的行为（如所谓"冷静指"、"定风珠"技术等）也能准确无误地测试出来，确实是各位DIYer测试光驱所必须的重要武器。在这里笔者也希望程序作者能早日推出更强功能和更新版本的光驱Speed系列工具，以满足DIYer们更高的测试需要。

CD Winbench 99 1.1

下载地址：ftp://ftp.zdnet.com/zdbop/cdwinbench/
(CD Winbench 99 1.1升级文件)

CD Winbench 99是由ZD Labs推出的一款完全32位的光驱测试软件，它只能在Windows 9x和Windows NT系统下运行。自Winbench 99系列开始，CD Winbench 99成为一款单独的硬件设备测试软件。它的使用界面和我们前面介绍过的其它ZD Labs测试软件十分类似，只是在测试项目中有所不同。该程序测试涉及到CDROM驱动器、控制器、驱动程序和系统处理器等相关的部分，测试过程十分严谨。由于光驱不像CPU及显示卡那样更新换代频繁，所以CD Winbench 99一直没有过多的升级，其最新版为1.11版，而目前我们见到的1.1版则修改了前版中的目录名识别和VXD文件冲突等小问题。

CD Winbench 99一般是由光盘媒体装载，不单独提供。使用时须用CD WinBench 99提供的光盘进行测试。以保证CD WinBench 99能在各种CD-ROM设备上正确有效地进行测试。测试光盘中同时还存在大量的多媒体文件和虚拟应用软件，以最大可能地模拟日常应用测试。这里还要提到的是，CD WinBench 99同时还支持DVD光驱和DVD数据光盘的测试。



CD WinBench 99的测试项目主要分为CD Inspection Test和CD-ROM WinMark 99两项，均采用图形显示方式。

CD Inspection Test用来测试光驱的传输率、寻道时间和CPU占用率。在这里CD WinBench 99使用的缺省块大小为8k字节，而缺省传输速率为1200kB/s。传输率(Transfer Rate)反映出光驱设备的数据读取速度和数据吞吐量，包括内圈和外圈两种传输率，测试结果越大越好；寻道时间(Access Time)测试的是光驱的搜寻能力，它表示光驱从光盘上随机读取数据块时的性能，测试结果越小越好；而CPU占用率(CPU Utilization)测试的是光驱在读取数据时所占用的CPU时间带宽，不同的传输率下CPU占用时间也不同。一般来说，CD Inspection Test分值也是越小越好。

CD-ROM WinMark 99是CD WinBench 99主要的测试分值，和其它WinMark分值测试类似的是，CD-ROM WinMark 99给出的是光驱设备的综合评分，分值单位是千字节每秒。它的测试方法是用光驱进行大量的读取操作，读取的数据是预先记录的一些虚拟应用软件。测试所使用到的应用

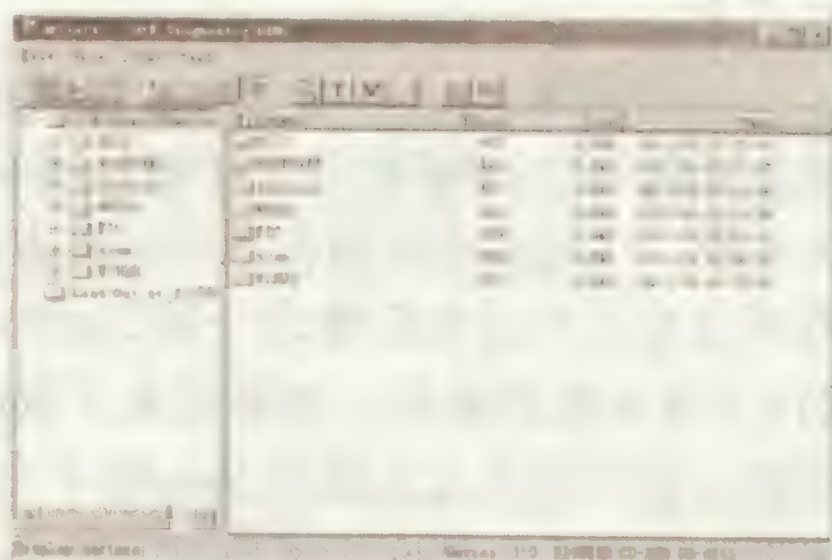
软件包括微软World Atlas、Encarta 98、Microsoft Office 97、Quake Ⅱ、Riven等。根据测试所使用的时间计算出CD-ROM WinMark 99的最后得分，因而比较接近现实情况。不过由于目前应用软件发展十分迅速，该光盘中的一些应用软件如Microsoft Office 97、Quake Ⅱ等版本都比较老，所以测试出来的分数也不能完全反映光驱在目前主流发展情况下的性能。

CD Winbench 99是一款功能强大、测试权威、有一定参考价值的光驱测试软件，只可惜由于使用过程较麻烦，对操作平台要求过高，所以也制约了其有效的推广。同时，该软件版本及测试光盘附带测试文件时效的落后也是一个麻烦问题，希望ZD Labs能顺应形势，早日推出新版本的CD Winbench系列。

CD-R Diagnostic 1.6.3

下载地址：http://www.cdrom-prod.com

CD-ROM Productions是一家以提供CD维护服务的美国公司，它出品的许多CD维护程序在业界都很受欢迎，其中的CD-R Diagnostic即是其中的一款佼佼者。该软件可以检测CD-R、CD-RW光盘信息的正确性，可以恢复读取不顺畅盘片的资料完整性。CD-R Diagnostic适用于所有ATAPI/IDE和SCSI CD-ROM界面，对于经常刻录光盘的用户来说，该软件是他们最好的朋友。目前CD-R Diagnostic最新版本为1.6.3 Build 218版，提供仅用30天的共享版下载，使用完全版的话必须进行注册。



软件的安装十分简单，如果用户使用的是共享版本，在开始运行时程序将显示剩余使用的时间并提示注册，点击OK后即进入下面的主测试界面。这里要注意的是，测试前必须先放入要测试的光盘。

由于该软件的使用十分复杂，其中重点又集中在测试面板的工具栏上。工具栏有4个类别，下面笔者将简要介绍各类别测试选项。

第一类的3个图标分别是选择测试光驱、显示光盘扇区和刷新测试。

第二类的4个图标是改变主界面目录文件夹的显示方式，分为大图标、小图标、列表和详细资料等。

第三类的4个图标是测试的主要环节。其中第一个放大镜图标是关于CD分析测试的，选择后即对所插入的光盘进行分析，并给出文件目录、刻录模式、ISO格式、刻录所用软件等信息；第二个T图标提供了光盘轨道的数目、卷标、类型等信息；第三个V图标则是关于光盘卷标的具体信息，包括卷标格式、生成日期、使用格式等；而最后一项打勾图标则是一项光盘错误分析测试，其中包括快速测试（Quick）、中等测试（Moderate）和完全测试(Complete)。选择Start将对光盘扇区进行不同程度的扫描，如果发现错误即立刻在屏幕上反映出来，这样用户可在最大程度上了解自己刻录的光盘是否存在刻录缺陷等。

第四类的两个图标作用十分简单，即控制光驱托盘的开关。

此外，在下拉菜单栏“File（文件）”的“Preferences（设置）”中可以设置CD-R Diagnostic的一些测试参数，而在“Tools(工具)”中则有一些其它测试项目，其中包括测试报告Disc Report、针对音乐CD的Write Sub-Q Data和光驱硬件信息（Hardware Information）等。如果用户希望能用到最新版的CD-R Diagnostic，还可选择Help下的Check for Update进行版本升级。

同时CD-R Diagnostic目录下还提供了Problem Report Tool文件，以供用户在光驱出现问题时向公司进行问题报告。

CD-R Diagnostic是一款十分小巧而又实用的CD-R、CD-RW光盘测试软件，它提供了独特的光盘质量测试功能，能保证用户刻录的备份光盘顺利平稳地工作。如今CD-RW在国内普及范围越来越广，各位发烧友不妨试试这个软件，绝对会让你觉得物有所值的。同时，CD-ROM Productions还出品了许多其它CD维护的软件，有条件的可以去他们的主页上看看。

目前其它著名的光驱测试软件还有很多，它们的测试功能和方法都各有特色，由于篇幅所限，这里就不多介绍了，有兴趣的读者可以到国内各大软件下载基地去找找。



中关村市场

市场行情

CPU市场比较平静，无论Intel还是AMD都在养精蓄锐，盘算下一步攻势。好在所有型号的CPU基本上都在降价，赛扬Ⅱ 733从615元降到了570元，而Duron 750则更是降到了300元以下，可算是有史以来性价比最高的CPU了（再花200块钱买内存，500块钱就能解决CPU和内存，在以前连想都不敢想吧）。Duron 800也已经不到400元了。频率每上升50MHz，价格就要增加100元左右，但Duron 900是个例外，由于是新品的缘故，目前仍然卖到700元以上。高端CPU方面，性价比相对不错的PⅢ733EB还是在900-920元上下晃荡，而PⅢ800EB则小降了30块钱，目前卖1180元。相比之下，雷鸟系列显得非常便宜，133MHz外频的雷鸟1GHz卖1060元，不过雷鸟系列缺货是个大问题。

近段时间内存市场再起波澜，价格首次跌破200元大关（现代PC133 128MB）。关于128MB的内存，目前市场上有两种产品，一种是单面的，另一种是双面的。推荐大家购买单面的那种，因为其做工相对好一点，而且价格都190元左右。虽然现在SDRAM已经非常便宜了，但大家也千万不要贪多，一般来讲256MB已经足够，384MB以上就是浪费了（指一般家庭用机而言）。再说，估计到2001年底，DDR和RAMBUS就会大举侵入SDRAM的市场，支持DDR和RAMBUS的主板也会铺天盖地而来，所以现在配256MB以上SDRAM的话，就跟当年配了128MB EDO内存差不多。

硬盘方面比较平稳，可能是被内存暴跌的风头盖过去了吧，各个品牌各种型号的硬盘都有三四十元的降价。卖得比较好的仍然是IBM 60GXP 40G和迈拓金钻六代40G，价格都是1115元，性价比也差不多。对了，前几天有过一个争论，说希捷U5系列硬盘的缓存容量是多少，有说512k的也有说1MB的。最后我们在希捷的网站上下载了一个U5系列硬盘的PDF文档，里面清清楚楚地写着："8.9 msec seek time, 5400-RPM and 1-Mbyte buffer combine for excellent desktop performance"。但据希捷办事处的工程师透露，U5系列硬盘有512k和1M两种版本，也不知道是不是真的。反正512k缓存和1MB缓存在速度上也差不了太多，无所谓了。

新品时报

美格新推出了基于日立显像管的770FS显示器，它是一款主打低端市场的大众化产品。作为XJ770的替代品，770FS在配置上与XJ770基本一样，只是换了显像管，增加了美格独有的"黄金眼"系统，通过TCO99安全规范，并且还提供中文菜单。正是由于770FS当上XJ770的"继承人"，所以它甚至连XJ770的公开报价也给继承下来了，也就是说770FS的价格与XJ770一样，都是1899元。

早就准备上市的爱国者刻龙CD-RW总算也到货了。在现在市场主流为8×的时候，华旗直接推出12×的刻录机，证明对于市场的把握还是很准确的。据我们了解的情况，各刻录机厂商正在或已经推出了自己的12×甚至16×的刻录机，而下半年刻录机市场很可能就会成为12×的天下，这时再去争夺价格竞争激烈的8×市场显然不太明智，所以爱国者直接上12×也是基于这种市场情况。至于这款刻录机的特点，它采用了业界先进的刻龙（BURN-Proof）技术，有效防止刻坏碟片，具有独特的VAS（Vibration Absorber System）平衡减震降噪技术，带有Flash Rom，支持在线编程，价格是1499元，随机赠送CD-R和CD-RW盘片若干。

三星的数码相机都是时尚性的消费产品，像素最高的SDC-007也只有108万，和主流产品有很大差距。不过现在三星在数码相机方面的形象已经有所改变，目前他们推出一款Digimax 210SE的210万像素数码相机，总算进入了数码相机的主流市场。说210SE是主流产品，除了主流的210万像素外，还在于它拥有主流相机的特点，例如非球面镜片、3倍光学变焦等。比较引人注目的是，这款210SE的售价只要3800元，在200万像素级、3倍光学变焦的产品中，和富士的2400Z并列最低，相当吸引人。虽然目前市场上300万像素级相机当道，不过家用的话200万像素其实已经足够，而且在价格上有2000元以上的差距。

中关村市场配件出货量排行榜

产品	第一	第二	第三
CPU	Duron 750	Duron 800	赛扬 II 700
主板	微星694D Pro	技嘉GA6VX7-4X-A	美达MIDA KT133
硬盘	希捷U5 20G	IBM 60GXP 40G	IBM 75GXP 30G
显卡	耕升GeForce2 MX黄金版	丽台GeForce2 MX	小影霸 速配700

本排行榜信息由本刊中关村情报站收集提供

外地市场

深圳市场

PⅢ、P4 CPU市场除了一些主频较低的价格未变外，其余高主频的CPU价格都有跌幅，PⅢ 1000EB（盒）、P4 1.3G、P4 1.4G现在的价格分别为1730、2230、2410元。据悉，这些价格都是Intel公司25日价格下调后的新价格，从降幅来看，确实很大，而其它较低端的PⅢ CPU价格就没什么变化。

近两日硬盘市场价格全面下跌，跌幅较大，而且容量越高、跌幅越大。像IBM 60G（7200r/m）跌了近200元，昆腾20G（5400r/m）、20G（7200r/m）都跌了几十元，希捷也跌了几十元，钻石硬盘价格也有跌，除了30G价格基本未变、40G由于缺货价格有所上涨外，另几款价格都有下跌。从以上情况看，整个硬盘市场近期都处于跌价状态。最近市场实在太差，商家只有通过降价来促销，但是好像降价并没有增加什么销量。

微星MS-K7T-PROⅡ-A主板现已停产，市场上基本没货，即使能找到也不多。目前市场上主要以微星MS-K7T-turbo-nl主板为主，此主板为KT133A芯片，支持DMA100，市场零售价为880元。不过，此主板有一点挑内存，宏基的Apacer内存和它不兼容，各位再买时小心一点就可以了。

飞利浦彩显近日价格下调，飞利浦105S、107E、107G、107T（通过TCO99）周三的市场价格分别为1160、1620、1900、2170元。从调价的幅度看，越高档降幅越大，特别是107T调价前为2550元，现在为2170元，跌幅将近400元。

南京市场

现在的CPU真是便宜！Intel方面：想超频的朋友可以选400元的赛扬566，追求性价比的朋友可以选择450元的赛扬667或910元的PⅢ 733EB，想体验GHz时代的朋友当然就是1760元的PⅢ 1GHz啦。不过比起AMD的同档次产品，Intel即使放下了老大的架子还是显得高不可攀！最典型的就是毒龙750和雷鸟1GHz，它们的价格分别为330元和1150元，仅相当于赛扬433和PⅢ 800EB的价格，而性能却要高出一大截。另外，本周100MHz外频的雷鸟1GHz已经基本上被133MHz外频的产品所代替，如果想超频，则必须要涂L1引脚而不能直接超外频了，但是编号开头为AXIA、AVIA的CPU超频性能依然出色，能够稳超1.33GHz的比比皆是。

HY PC133 128M已经跌破200元，256M也仅为410元；KingMax PC150 128M报价300元。从历史角度来看，内存正在经历一个容量和模块更新换代的时期：主流容量正在从128M向256M过渡，主流模块正在从SDRAM向DDR或RDRAM过渡。现在的关键问题是，这么低的零售价格已经把芯片和成品条加工厂商的利润压榨到最低点，刚好又恰逢PC销售淡季，他们能够获得维持生计所必需的利润吗？由此看来，内存价格一路阴跌至此也并非完全是好事，俗话说物极必反，还是让我们期待一次小小的反弹吧！

硬盘价格本周变化不是很大，不过出现的一些状况也让人吃惊。最明显的就是南京市场终于出现600元以下的新硬盘了，而此前这个价位只能买到二手硬盘。创造这一纪录的当然是以价格低廉而著称的希捷啦，U5 10G的最新报价仅为590元。

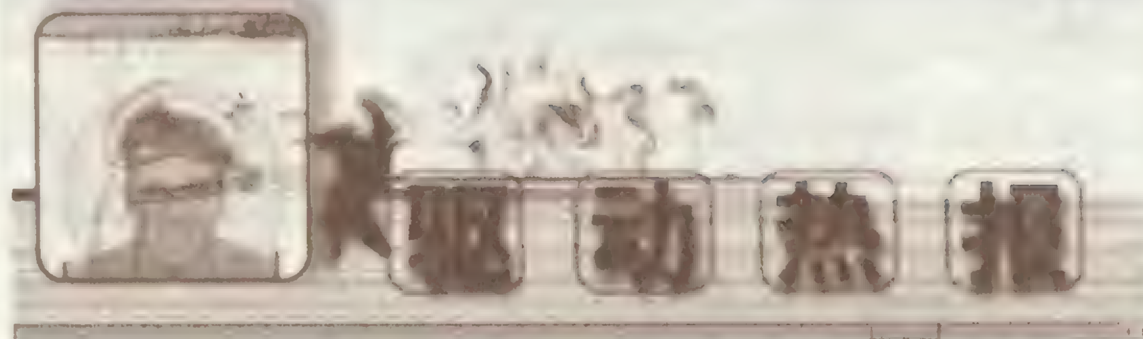
沈阳市场

P4 1.4G的套件（128M RAMBUS、850主板）开始低价出场了，其售价降至4500元，再加5000元（40G硬盘+显卡（或GTS Pro）+DVD+17"纯平+好机箱等）总共万元左右就可以装台性能超一流的电脑了，有款一族可以考虑超前COOL一下。PⅢ高端系列价格有少许下降，而其它CPU的价格本周没有什么变化，只有毒龙750再降40元，目前价格为340元，性价比绝对超值。天气越来越热了，有超频雷鸟的朋友目前可要注意了：1.要保证有一个50元左右的正品风扇保驾；2.尽量不要在夏天加电压超频；3.主板有CPU温度监控的最好打开。

最近内存价格继续以不可想象的速度下跌，HY 128M/PC133的装机报价已经降至200元，单买也只要220元了，而HY 256M/PC133也降至460元，品牌内存也有较大的降幅。现在有越来越多的人开始采用128M的品牌内存或256M的HY单条来装机了，256M够爽！

上市2周的小容量MT美钻并没引起任何反响，也许美钻更适合在空间较小的品牌机内安家；久等不来的酷鱼Ⅲ也许不会再来了，因为其“性能受非议，酷鱼Ⅲ隐退江湖！”

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
类别	型号	规格	价格
CPU	PⅢ866EB	Socket370 散装	1420
CPU	PⅢ733EB	Socket370 散装	910
CPU	赛扬Ⅱ700A	Socket370 散装 0.18 微米	610
CPU	赛扬Ⅱ600	Socket370 散装 0.18 微米	440
CPU	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	1420
CPU	AMD 雷鸟 850	散装	830
CPU	AMD Duron 800	散装	470
CPU	AMD Duron 700	散装	400
硬盘	希捷 酷鱼Ⅱ代	20.4G 7200rpm	850
硬盘	希捷 酷鱼Ⅲ代	30G 7200rpm	930
硬盘	昆腾 LM	30G 7200rpm 2M	1000
硬盘	迈拓 星钻一代	30G 5400rpm DMA100	880
硬盘	迈拓 金钻六代	20G 7200rpm	920
硬盘	IBM 75GXP	30G 7200rpm 2M DMA100	1100
显卡	七彩虹 霹雳9000	GeForce2GTS PRO 32M DDR	999
显卡	小影霸 奔腾G4000	GeForce2GT 32M DDR TV	998
显卡	ATI Radeon	32MB DDR	1700
显卡	丽台 GeForce2MX	32M SDRAM	790
显卡	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	890
显卡	艾尔莎 影雷者GTS	GeForce2GTS DDR显存	1980
主板	微星 815E	Intel i815E	890
主板	技嘉 7ZX	VIA KT133	1000
主板	升技 SA6	Intel i815EP	999
主板	升技 K7T	VIA KT133	999
主板	华硕 CULX2-C	Intel i815EP	1020
内存	现代 HY-64M	PC100	110
内存	现代 HY-128M	PC133	200
内存	现代 HY-256M	PC133	410
内存	KingMax 128M	PC150	270
内存	KingMax 256M	PC150	540
声卡	帝王 SV550	YAMAHA OPL3-DS-1芯片	130
声卡	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	550
声卡	Sound Blaster Live! Digital	普通版 64硬件复音	450
声卡	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	186
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2500
显示器	MGA 786FD	17英寸纯平级 0.25点距	2650
显示器	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	2199
显示器	SONY E200	17英寸纯平级 0.25点距	3050
显示器	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	3000
光驱	创新 12x	DVD	760
光驱	华硕 50x	50x	380
光驱	宏基 16x	DVD	790
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
外设	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
外设	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200	699
外设	紫光 Unisscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200	890



ATi

2001年5月28日ATi发布Radeon显卡最新驱动4.13.7112版For Win98/Me。

VIA

2001年5月25日威盛发布VIA芯片组主板VIA AGP GART驱动最新4.05c正式版For Win9x/Me/NT4/2000。如果你采用了VIA芯片组系统，那么只有安装VIA AGP GART驱动才能够最大限度地发挥你的显卡的性能。这是最新的版本，推荐大家升级。

Intel

2001年5月23日英特尔发布Intel芯片组（Intel Chipset Software Installation Utility）最新驱动2.90.007版For Win9x/Me/2000/XP。随着英特尔新品的不断推出，目前的操作系统无法识别新的芯片组，很多新技术的威力也就无法充分展现，这实在是太冤枉了。Intel Chipset Software专门解决这个问题，它能够使您的Windows操作系统认识从430TX、440BX、440DX、440EX、440GX、440LX、440MX、440ZX、810、810E、810E2、815、815E、815EP、815EM、820、820E、840、850一直到860的英特尔芯片组，并能够自动安装相应的Inf文件以体现芯片组的功能特征。推荐大家更新。

ELSA

2001年5月18日发布艾尔沙ELSA GLADIAC 920、511、GeForce2 GTS、ULTRA、MX显卡最新驱动5.13.01.1240版For Win9x。基于nVIDIA公版驱动 12.40版，支持视频输出。

nVIDIA

nVIDIA 2001年5月16日发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、Geforce3系列芯片显卡公板最新驱动12.40版For Win9x/Me。

本栏目行情由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2001年5月28日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第7期\DRV\下。

编辑导语

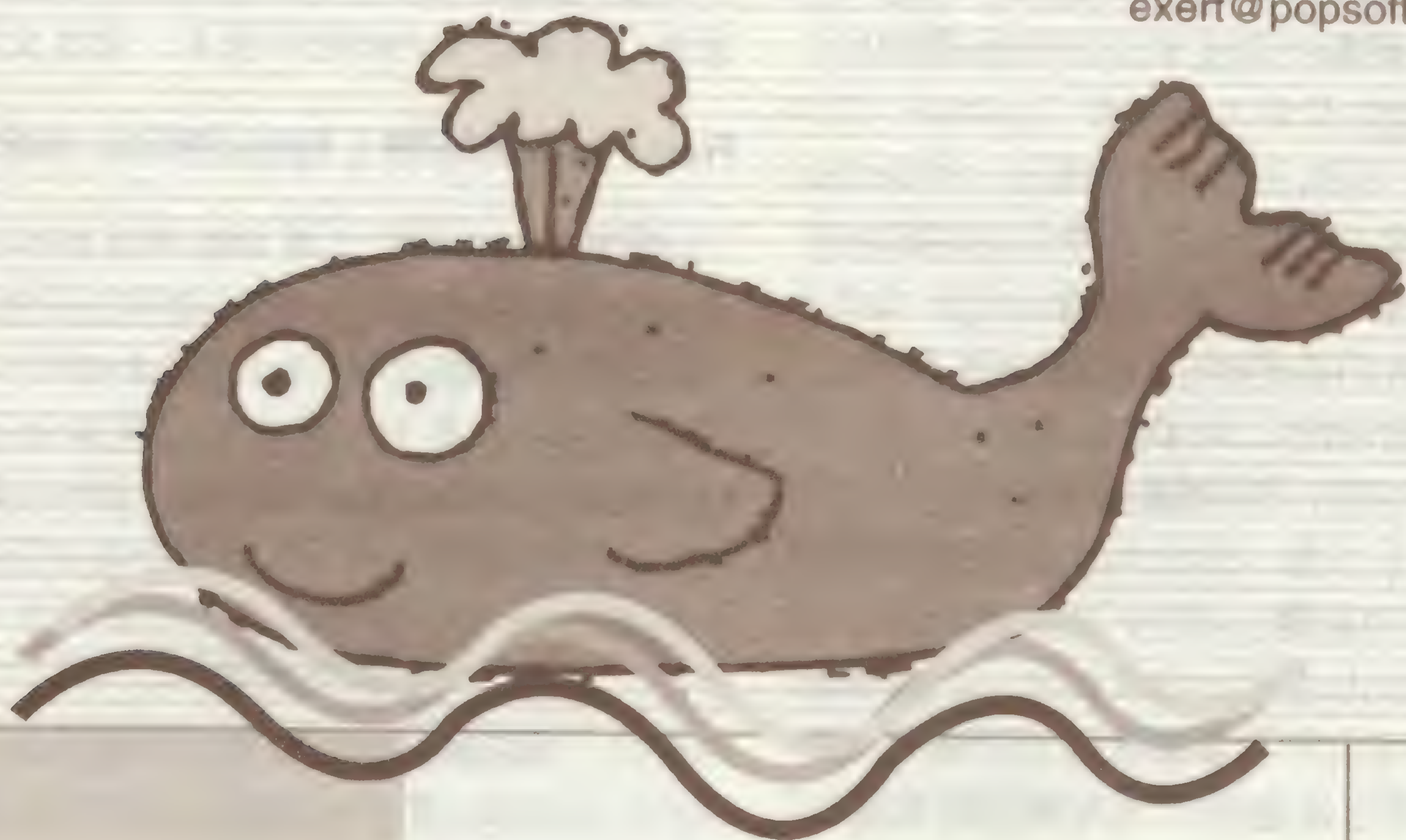
E

好热，隐约还记得曾在自然科学课上学到过，6月中旬本是初夏，乃是割麦插禾之际。年幼时的6月天，常常还是下着雨，清晨的空气中还隐隐藏着丝丝凉意。想要去游泳却总是遭到母亲的力阻，终于有一日，偷偷和几个玩伴溜到游泳馆，却发现还没开放。于是有人提议去近郊山中小湖一游，入山凉意渐重，下得水中，更是冰凉透骨，一连打了几个喷嚏。连忙爬上岸来，窜回家中，已是额头滚烫，鼻下流涕。半夜，呻吟不止，母亲惊慌不已，遂送往医院，再联合护士按住我，将那恐怖的针头扎进手腕，之后吊瓶里的液体慢慢流入我的身体，渐渐睡意袭来。次日睡醒却到了自家的床上，窗外已是天光大亮。

放学后又与玩伴相约共商游泳大计……

儿时不懂事，总是盼着夏天，盼着天热。长大了才知道，这天要是早早就热，不是件好事。总是听到臭氧层出现空洞，全球出现温室效应，开始盼着这夏天能像过去一样迟点再变热……

林飞
exert@popsoft.com.cn



新型实用的网络系统：随意网（Free Net）

北京 张涛

随意网（Free Net）是个正在开发完善的免费网络系统软件，一般的PC或UNIX电脑只要支持JAVA都可以运行。使用Free Net可以有效地绕开一些机构（如一些企业网及ISP）的控制，同时具有隐身功能。

Free Net的工作方式

Free Net使用点对点的网络模式，程序体积比Napster和Gnutella要小，但却有很大潜在力。Napster（and Napster wanna-bes）依赖一个中央服务器（可关闭）来工作；Gnutella是分散的，不会存在关闭的问题，但却不能匿名，它会显示出你的IP并让外界知道。Free Net是目前唯一以点对点方式工作且能保证自由交换电子信息的网络系统。

Free Net以运行Free Net的计算机作为节点（类似服务器和终端）构成，用户分散在整个互联网上。每个用户都会为Free Net储存一部分数据，而这些数据文件是被加过密的。

无论节点的主人即那些使用运行Free Net的计算机的人，或是更权威的专家也没法知道其计算机中有什么数据。只有在有人读取存储在Free Net里的那些数据时，Free Net会自行判断来访者的需求信息，之后将数据解密并传出。从理论上说，在不必了解它的工作机制的前提下，人们就可以从网络中寻找并下载信息。

比如，我们正寻找一个名为“Ricky Martin.mp3”的文件，而Free Net正在运转，我们又知道一个正确的key（类似网站的地址，如：ricky_martin-dont_fear_the_reaper.mp3），这时就可以去查找这个文件。为了更方便使用者，开发者们正在致力于开发一种模糊查找方法。

在Free Net上，当一个文件的查找请求发出后，这个请求就会传遍整个网络，并检查它经过的每个节点；而Gnutella在每次请求到达一个新节点时，它会为这个请求又产生多次请求。Free Net的发明人Clarke解释这就是Gnutella网为什么这么慢，而在Free Net中一个单一的文件索取会比Gnutella更有效的主要原因。

Free Net在独自使用中就能不断地自我更新。如果我要搜索前边所说的.mp3文件，而恰好你就有，在这次搜索完成后，如果还有别人搜索这个Ricky Martin歌曲时，这个请求就会忽略两台计算机之间的连接关系，去最近的节点直接访问。别小看这点，当Free Net用户数量增加时，你就会发现这个有效的前后关联的结构体系非常有效率。

Free Net的自我机构还拥有非常有效的带宽。这里有一个非常生动的例子：信息数据经常是在美国生产，在欧洲应用。使用Web网时，当你在另一端要用它时，就必须每次都穿过大洋。而使用Free Net，这个文件将只在第一次使用时穿过大洋，而以后其他用户的请求就不会这么远了，只需到最近的节点上去读取就行了。如果有很多的用户需要它，它会多次复制在整个的Free Net中的那些受欢迎的地区。

发明者称这种效应为“The Web's Slashdot effect”。在一个时间内，大量用户同时需求某个Web网站的网页时，服务器就会降低速度，而随意网Free Net却能有效地利用网上那无数用户的带宽，一旦文件被索取，就会在那里被建立一个受欢迎的文件镜像。这样可以充分利用带宽，提高读取速度，这种特性表明用户越多，速度反而越快！

Free Net和WWW（World Wide Web）的区别

Free Net和WWW都是在互联网上运行，只是软件的结构不同。WWW采用的是中心服务器和边缘客户器的结构（Client/Server），所有资料都集中在服务器上，客户只能从服务器上调用资料。如果服务器发生故障，客户便失去联系，所以黑客如果要破坏网络，都会集中攻击服务器。

而Free Net则不同，它不采用中心和边缘的结构，而是采用对称（P2P，或Peer-To-Peer）的结构。网络的所有参与者都是服务器，同时又是用户。它有多少用户，也就有多少服务器，用户越

多的地方信息也自然越流畅，因为那里的用户及服务器就像滚雪球一样增加。

Free Net还有一个很重要的优点是所有资料都加密传输、分散存放，而且多次存放。具体一份资料的位置是无人知晓的，而且它们的网址（IP address）和端口（Port）是不断变化的，所以要阻挡一个资料在Free Net上的传播是不容易的。这是Free Net优越于Nepster、Publius、Safeweb的独特之处。另外，Free Net的Java源程序及设计完全公开（类似于Linux），有成千上万的热心网迷和专家高手支持。随意网还提供一个叫自由关的接口软件（FROXY Gateway），使用IE或Netscape即可方便地浏览Free Net。随着应用的普及，Free Net将成为网上自由信息的总汇。

安全性

Free Net内部采用高级加密机制，传输的信息第三者无法知晓（与已普及的PGL和HTTPS类似）。索取文件时需要知道作者的公共key（相当于WWW互联网的网址），而作者加入文件时需要用自己的私人key，这样就能有力地保护内容和作者的正确性，防止第三者加入假资料。

公共key是文件真实性的唯一保证。虽然仿制或破译Free Net的key十分困难，但私人key被盗或使用者被诱骗用假的公共key却是可能的，所以使用者一定要证实公共key的正确性。Free Net上自由新闻目前的公共key是freenet://MSK@SSK@NLgvvGUTGnwgEN9jKEeC3G6jhEEQAgE/freenews//。但你若用FROXY，你需要在IE或Netscape中输入以下地址：http://localhost:8081/freenet:MSK@SSK@NLgvvGUTGnwgEN9jKEeC3G6jhEEQAgE/freenews//。

可行性

Free Net虽然不错，但在目前的开始阶段，首先需要建立大量的服务器。Free Net服务器运行很简单，不占用很多资源，下载了有关的文件，执行相关指令后，服务器就开始运行了。你甚至可以让你的电脑每天定时地通过Free Net服务器索取资料。

Free Net的安装方法

1.安装Java运行环境Java Runtime

在安装Free Net之前，你必须先下载并安装一个特殊的程序："Sun Java Runtime Environment"。

这是一个通用的Java解释程序，大多数情况下，你并不需要了解这个程序能干什么，但如果没有它，随意网就不能正常运转了。如果你以前已经安装了这个程序，可以跳过这一步。

安装时，"Java Runtime Environment"可以连接到http://java.sun.com/j2se/1.3/jre这个地址来下载它的安装程序。进入这个连接并选择"从当前位置运行这个程序"来安装，也可先下载保存，然后再直接运行这个下载的程序。如果不从网上下载，也可以找光盘安装这个程序。

Java Runtime Environment开始安装后，接着按照它的简单安装指南并按照默认值来安装就行了。

2.下载Free Net软件

Free Net软件可以到如下地址下载：

http://freenetproject.org/index.php

https://freenet-china.org

http://freenet.sourceforge.net

点击连接"Download"，然后"Windows Installer"。

3.安装Free Net

当Free Net安装程序开始后，看到的第一个画面是安装选项窗口。如果计算机是通过LAN连接互联网则使用这些默认的选项，如使用其他直接连接互联网方式，那就选择"dial-up networking"（拨号上网）。需要注意的是，一些DSL or cable modem连接是在Windows中设置，也是"dial-up networking"。

如果是永久连接上网，就用"Start Freenet with Startup"选择；如果是拨号上网，请不要选这个选项，而是每次上网后再运行Free Net。

之后，安装程序会要求选择安装的路径，除非要改变它，否则就用默认的路径。接着要告诉Free Net如何去找到"Java Runtime Environment"，也就是之前安装的那个。这时会出现一个窗口，在它停止所有的搜索JRE之前，请不要做任何事情。搜索完成后会找到很多类似程序，选择"JavaSoft"，然后点击选择"Update Settings"。

到这里安装差不多干完了，现在要为Free Net和互联网的连接选择端口，通常Free Net会自

动选择。一般这个端口不用更改，除非该端口被防火墙锁住又无法打开时才去更改。

连接方式（connection type）是重要的选项。根据接入方式来选择，例如：拨号上网、通过LAN接入或是直接连在互联网上。

接着，会出现一个DOS的黑色窗口和一些运行命令。请耐心等一会，运行完成后它会自动关闭的，请不要自己手工关闭。当这个黑窗口消失后，安装就完成了。

4.运行Free Net

运行Free Net是非常简单的。首先，确认已经在互联网上了。然后双击桌面上或菜单中的程序图标以运行随意网。片刻，你会看到Free Net的图标出现在你的任务栏中（屏幕右下角）。随意网在开始运行时不会显示窗口画面，它只是在后台运行，并连接Free Net的其他计算机。

使用Free Net时，只要双击在任务栏右下角的图标，选择Freenet Gateway。只要Free Net的安装是正确的，浏览器打开后，就会出现“Freenet Gateway”页面。

这说明随意网已安装成功了，你可以自由并秘密地下载和上传文件了。但有还有两点需要说明：

随意网完全不同于其他文件共享网络，任何出版的共享文件不是只保存在你的计算机中；文件会被加密，然后发送到任意其他的计算机中。这样，你的计算机即使关掉或者不在网上，其他的人仍然能获得该文件。

编者按：

据编者了解，FreeNet是2000年4月26日由英国一名为艾恩·克拉克的著名程序员提出的想法。当时克拉克宣布，他将与一些志同道合的软件编程人员联合创建一个与现行国际互联网并行的互联网络。他们将这个互联网将被命名为FreeNet，它与目前的互联网最大的区别在于FreeNet所有的信息都是公开的，并且任何人都无法对其进行审查和限制，所有在FreeNet上冲浪的人都使用匿名。

当时认为，这种新的网络系统将大大提高资源的利用效率，它所倡导的理念与著名的音乐下载软件制作商Napster公司颇为相似。克拉克认为，信息传播应该是没有限制的，它不应该掌握在政府和公司的手中。FreeNet排除了信息审查的可能性，它使那些持有不同政见的异议人士能够有充分的发言空间。

Freenet是最为大胆的网络设想之一，它超出了绝大多数技术人员的想象。从目前来说，虽然其功能基本已经能够实现，但是和设计者的初衷还有较大的距离。由于未能推广开，仅仅能在一些较小的范围内使用，用户群小。

此外，整个业界对于这个技术的关心也较少，即使有人知道这项技术，愿意进行尝试，想找到相关的信息也比较困难。

但是，目前资源的共享和开发已经成为一种流行，Free BSD、Linux、MP3音乐下载……

也许FreeNet生在这个年代正是大好的发挥机会，如果这一计划能够在一定高的程度上实现，它必将使现有的一些产业，尤其是娱乐业受到更加严重的冲击。此前，Napster和Gnute lla等公司已经使整个唱片业惊恐不安。“Freenet”也许会将它们的作法更向前推进一步。



征稿启事

本栏目现征求如下类型文章：

相关网络技术知识介绍

——包括广域网、局域网的各类技术内容简介。要求文字通顺，内容深入浅出，阐述简单明了，能让广大的读者了解到网络相关知识。

互联网信息简评

——互联网世界瞬息万变，天天都有新动态。主要针对互联网发生的重要事件，及其产生和带来的影响，事件背景等内容的简评。要求文字通顺简炼、立场中立、可读性强，以客观且实事求是的态度进行评论。

数字化历险

——网络经历现在几乎人人都有，把自己传奇般的经历写成如行云流水般的故事，让所有人同享岂非乐事？

另类主题

——网络上各种人群都有，各种爱好也都有。希望把你找到的各种鲜为人知的网络资源、各种主题网站给我们大家多多介绍，例如：钱币、邮票、古玩、星象………

盼各路高手能云集于此，同展网络千种风彩。



GO！实况！——实况足球专题网

广东 Magic樱



最好玩的足球游戏是什么？FIFA系列？不是。由一群不懂足球的加拿大人能制作出好东西吗？那一群转身过人胜似马拉多纳，玩命铲断宛若维埃拉、基文，满场飞奔犹如戴维斯的疯子，还有胡乱吹哨的裁判……

你玩过实况足球吗？千万别说你没有听过。它可算是目前制作最优秀的足球游戏。球员的动作、跑位和传球意识等，都达到了80%以上的拟真度。每个球星的个性得到了充分的体现，从卡洛斯的助攻到贝克汉姆的任意球，各个环节都表现得淋漓尽致。

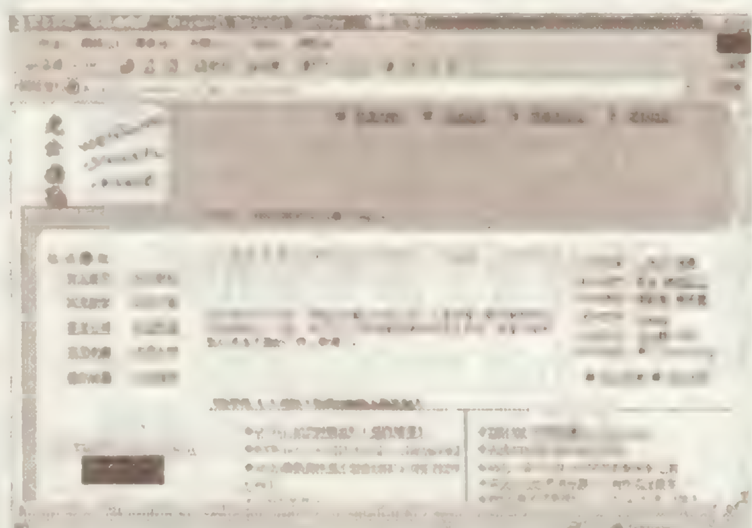
实况足球系列是由日本的KONAMI公司制作、运行在Sony的PS系列家用游戏机平台上的TV GAME，至今仍未把它移植到PC上，但丝毫没有阻碍PC玩家对游戏的热情，成千上万的玩家通过BLEEM、VGS等模拟器领略它的风采。在如今互联网大潮中，实况足球自然占有其一席之地，现在就和大家共享一下。

GO！实况！

绿茵豪门——完全实况

http://we4live.yeah.net
制作：小叶子等

老牌实况网站，也是在同类网站中访问量最高的。从刚开始一两个人苦苦支撑发展到如今的规模，实属不易。网站从内容监督、论坛管理，到制作维护、日常更新、技术支持，都有专人负责，分工明确，充分发挥了人多力量大的优势，每天都有更新，这在个人网站中很不多见。网站元老小叶子是一名实况足球终极爱好者，不但拥有自己的PS2，还有一张花了680元买的实况足球5正版光盘，他对实况的狂热可见一斑。“今天你实况了吗”被他整天挂在嘴上。因为近水楼台先得月的缘故，这里实况的有关资料最为详实、具体，收录的内容也是最丰富的。



网站分为12个板块，新手们可以从实况教材中掌握游戏的一些基本知识和操作，还有全彩图书《实况U-23的完全资料集》供网友下载阅读；而在实况心得栏目，你可以学到许多非常实用的射门要诀、防守进攻技巧等，是进阶高手的好去处。

你是否曾经为寻找某个实况存档或模拟器，踏破铁蹄而不可得呢，来实况下载吧！这里收录的模拟器及其插件犹如我国浩瀚书林，取之不尽，用之不竭。更COOL的是，还独家提供实况足球系列片头CG动画，甚至有实况5说明书完全版、比赛实况录像！可以算是人无我有，人有我优。

值得一提的是，在PS足球游戏收藏区里可以欣赏到PS上形形色色的足球游戏，作为足球迷的你，绝对不可以错过。

除了拥有人气极旺的技战术论坛外，网站还设有一个虚拟社区，这可是其他网站没有的。

无论版式的设计，还是内容的充实，授予“绿茵豪门”的头衔，完全实况当之无愧！

王者之风——胜利十一人迷之俱乐部

http://w11fc.yeah.net/
制作：Gabriel

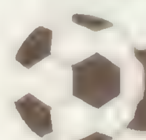
网站建于1999年底。从内容上看，制作者Gabriel绝对是一个崇尚“进攻就是最好的防守”教条主义者，进攻被提到一个前所未有的高度，似乎足球就是进攻（如果中国队也这样想就好了……）。“杀手白书”尽是记载着如何如何痛宰对手的绝活（千万不要让你的对手去看）。要是你想观摩实



况精彩进球的话，恭喜你，找对门了。进入GOAL板块，什么“抢点滑翔式鱼跃冲顶”、“禁区线上背对球门，直接转身，凌空抽射”、“极有气势的进球，扣过后卫，接着小角度大力射门”，绝对能够让你热血沸腾，大声呐喊“G O ! G O ! GOAL……”

喂，先别激动，看到名人殿堂了吗？“中国对日本，2 过1 配合，连过4 人，对方大门洞穿！”、“李铁42米处罚进一个经典任意球……”（如果是现实那该多好）总而言之，在这里，只有你想不到，没有你看不到的！

幸运流水的进攻，精彩纷呈的进球，迷之俱乐部绝对称得上是拥有王者之风！



四海一家——实况足球网络同盟

http://winner11.yeah.net
制作：Likewater

“我们热爱足球，世界有你更精彩”是网站的口号。进入主页面，眼前豁然开朗：伴随着一段精美的FLASH动画，博格坎普、巴蒂斯图塔、吉格斯、齐达内、舍甫琴科等熟悉的名字……



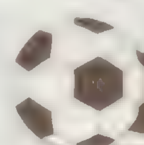
How beautiful it is!

网站的美工非常好，大至网站导航，小至留言板都制作得非常漂亮，给人耳目一新的感觉。之所以称为“网络同盟”，玩家俱乐部在网站中当然扮演着重要的角色，从建站迄今不到半年时间，已经注册了2873位玩家。

“我们来自五湖四海，为了同一个目标，走到一起来了”。网站提供强大的查询功能，很容易就能找到身边的实况玩友。笔者试着查找所在地“广东　韶关”（粤北山区，为经济不发达地区），竟然找到了11个网友的资料！

与迷之俱乐部不同，这里强调的是阵行位置的变化和球员的合理运用。网站首推的阵行自动发布系统可以“随心所欲地发布自己常用的阵行，战术打法，以更直观的方式和大家交流。”这话确实不假，就像是教练部署战术一样，在一块场地上把球员分派到各自的位置上就行了，真的很方便！

你还在和电脑打么？苦于在茫茫人海中找不到对手？快来加入实况足球网络同盟吧！实况天下，四海一家！



潜力无限——实况足球基地

http://webase.yeah.net
制作：Carlos等

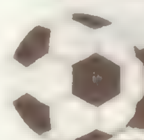
众斑竹均为清一色的大学生，网站在内容与安排上和前面几位相比都稍显逊色，但也有自己的风格特点。

“实况之最”是这里的特色内容，当我看到最大比分差距——“阿根廷90：0击傻英格兰”时，差点没昏过去（是不是在做梦呀）。

“实况图库”里有好多实况超酷壁纸，球星们的海报也在其中。

别忘了去“实况投票”中转两圈，给英格兰和欧文打打气。

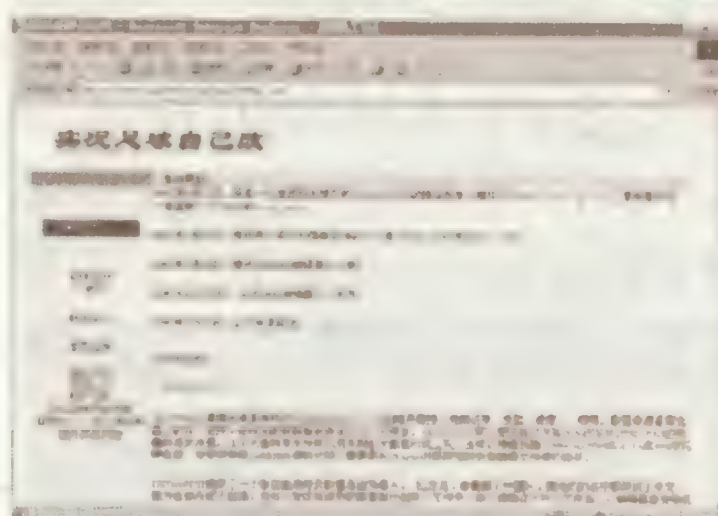
尽管网站还显得比较稚嫩，但满是当代大学生意气风发、激扬文字，粪土当年万户侯的形象，潜力无限哦！



独树一帜——实况足球自己改

http:/.we2000diy.net
制作：Haplo

实况狂人必到之处，介绍了诸如WE2000EDIT等实况足球修改软件。这下子好了，名字、发型、速度统统都能改。试想一下，贝克汉姆的光头被改成戴维斯的马尾巴会怎样？欧文身高超出比埃尔霍夫会如何？马明宇和罗大耳朵拼速度是何等激烈……



可惜网站内容太过单薄，除了与其他几个实况网站的链接外，主页上找不到其他链接了。不过，个网站还有个英文版。

万类霜天，独树一帜，实况修改迷们一定要来哦！

北京 第四帝国

卫星宽带接入技术



上网，我们最怕什么？等待！

苦苦的等待实在让人头疼。每一个用户都希望提高带宽，增加流量。现在市场上宽带接入的技术有很多，如ADSL、Cable Modem、DDN等，可这些接入技术价格不菲，令人咋舌。有没有物美价廉的接入技术呢？当然有！这就是DirecPC。

何为DirecPC?

DirecPC中文译为“卫星发送服务”，是美国休斯网络系统公司1996年推出的高速宽带多媒体接入技术，曾获得美国《数据通讯》杂志1996年度最新产品金奖。3年来，DirecPC风靡全球，不但在美国已拥有大量用户，并且在加拿大、墨西哥、德国、北非、中东、印度、日本、韩国等国家和台湾地区得到广泛应用。

DirecPC的技术特点

1.高速因特网接入（Turbo Internet Access）

DirecPC的高速因特网卫星接入服务充分利用了Internet信息传输的不对称性，将用户的上行数据和下行数据分离，相对较少的上行数据（如对网站的信息请求）可以通过现有的Modem和ISDN等任何方式传输，而大量的下行数据（如图片、动态图像）则通过54M宽带卫星转发器直接发送到用户端。用户可以享受高达400kbps的浏览和下载速度，这一速度是标准ISDN的3倍多，是28.8k Modem的14倍，它支持标准的TCP/IP网络协议及WWW、E-mail、Newsgroup、Telnet等应用。同时，它不像ISDN和小范围内应用的ADSL及Cable Modem技术，DirecPC拥有可以立即为全球任何角落提供服务的成熟技术。

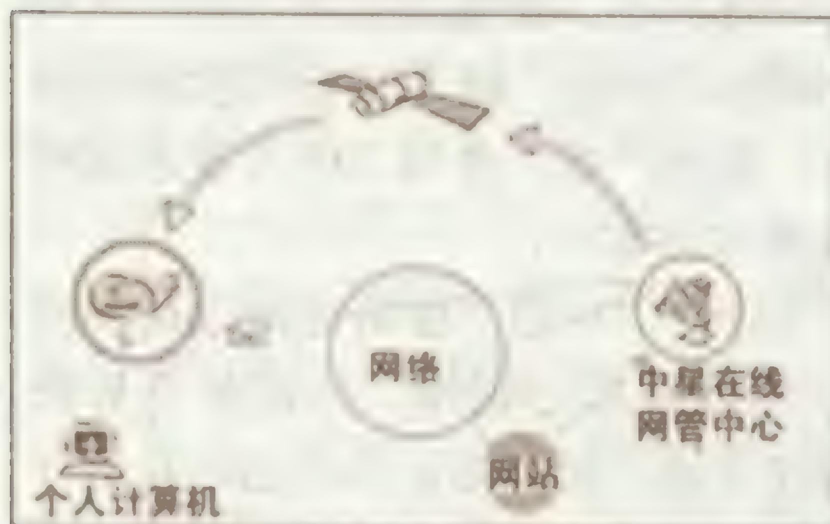


图1 高速因特网接入

2.数据包分发（Package Delivery）

DirecPC的数据包分发服务可以让内容提供商能够以高达3Mbps的速度（相当于普通Modem的100倍）向任意的远端接收站发送数字、音频、视频及文本文件，如软件、电子文档、远程教学教材等，DirecPC的条件接入机制确保数据只被授权用户接收。数据包分发服务主要利用卫星信道天然的广播优势，能够以非常低廉的价格实现广大区域内大数据量的分发。信息以组播方式推送给一组DirecPC用户，这些用户无须任何操作，只需打开PC即可接受信息，实现我们通常提到的“信息推送”服务。



图2 数据包分发

3.IP组播（IP Multicast）

在传统的因特网中，从一台服务器发送出的每个数据包只能传送给一台客户机，如果有另外的用户希望顺便获得这个数据包的拷贝是做不到的，





解决的办法是构建一种具有单点对多点广播(Multicast)能力的因特网。IP组播技术是一种充分利用网络带宽的新技术，其目的在于当同时向多个接收点发送信息时，减少网络中的流量，从而减少引起网络拥塞的可能性。

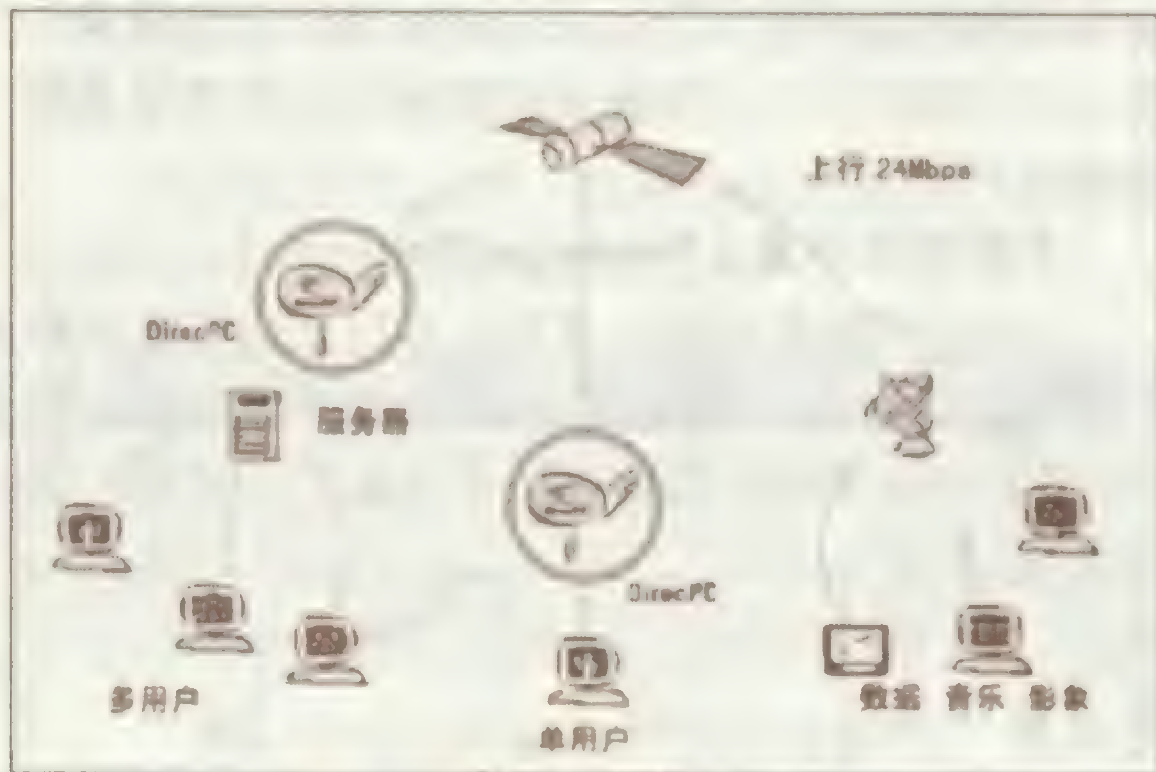


图3 IP组播

DirecPC卫星接入系统的最大特点就是利用了卫星广播信道实现IP组播，通过DirecPC综合业务平台，利用一台服务器能够对无数量限制的卫星单收站（即没有交互功能）同时发送单一的连续数据流而无时延。因此，网络成本会变得相当低廉，并可以达到从未有过的传送能力，而ISP也能够乐观地允许用户量以100倍、1000倍的增长而不必担心信道拥塞。DirecPC系统最高支持24M的速率进行组播，此种服务适合于类似MEPG－Ⅱ这类高品质、多频道流式视频传送以及音频流式传送。

4.接入稳定：

由于卫星是无线产品，主要会受恶劣天气如特大暴雨、大冰雹、暴雪和日凌等现象影响。但由于DirecPC使用了KU波段和高功率卫星，相对传统的C波段卫星对天气和日凌的抗干扰能力已经大大提高了。所以DirecPC的稳定性已经得到了极大提高。



应用范围

DirecPC卫星接入的应用范围相当广，如网吧、出版社、房地产、社区、教育业、金融证券、营销宣传等,对于用户，常用的就是宽带接入。下面做个对比。

接入方式	带宽	初装费	月租费（包月，不记流量）
PSTN	56Kbps	515元	78元（包月，话费另付）
ISDN	128 Kbps	515元	78元（包月，话费另付）
DDN	256Kbps	30000元	7500元
DirecPC	400 Kbps	3000元	2500元

表1 DirecPC和DDN的接入对比

从表中可以看出DirecPC比DDN接入具有更高的性价比。但是对于普通用户，DirecPC的初装费实在惊人，不过据悉信息产业部准备降低初装费，以便于DirecPC普及。

计费方式	用户类别	基本月费	月流量限制	超出部分计
限流量	A类	285元	限1G	0.30元/Mbyte
	B类	880元	限4G	0.30元/Mbyte
	C类	1680元	限10G	0.30元/Mbyte
包月制	D类	2500元	不限制流量	

表2 DirecPC的接入费用

说明	报价方式	报价（人民币）	传送时段
基本报价	按通信流量计	6元/Mbyte	…………
全包制	每天定时传送 500M	每年 32万	08:00～17:00
	数据包或以3Mbps带	每年 25万	17:00～24:00
	宽定时传送 30分钟	每年 22万	24:00～08:00

表3 多媒体数据包投递报价

网管中心出口速度	报价（人民币元）
64Kbps	18万
128Kbps	39万
256Kbps	56万
512Kbps	95万
1024Kbps	165万

表4 多媒体IP多路广播Multicasting报价

表3中的多媒体数据包投递主要针对诸如集团用户内部数据传输、远程教育、新闻报刊排版、贸易单收据发送等非连续型、IP数据包裹投递。

表4中的多媒体IP多路广播主要面向实时金融行情、远程教育、新闻广播、全国寻呼等要求实时传送并希望信道独享的客户。

作为用户，将拥有3M的广播带宽用以提供网站广播、证券信息以及数据投递、远程教学等功能。并且可以通过设置，把金融证券的信息自动存入硬盘，通过相应的软件进行数据分析，提供给用户。

虽说比起ADSL的7Mbps的下行速度差得很远，但是安装价格和月租却比ADSL便宜许多。如果你不想再在网上苦苦等待，还是使用DirecPC吧。无需改变原有接入形式即可获得400kbps的带宽，并且还可以获得许多增值服务，例如可以获得即时股票信息等。

应用心得

网站优化三板斧

湖北 镇毅

目前媒体上关于主页编写技巧方面的文章很多，而关于网站优化方面的文章却较为少见。实际上，一个网站在建成之后，必须不断地对其进行优化才能使其生命得以延续和长青。为此，笔者半路杀出个程咬金，大喝一声，猛砍三板斧……

一、处理图像

稍有经验的网民都知道，链接一个网页后，文字部分几秒之内即会传完，然后就是“傻傻地等，她也不会回来”的图像下载过程。一个不起眼的小图像，却相当于上千个字所占的储存空间。很多网页制作者会花大力气MAKE出又猛又酷的图像，但要知道网民最常用的一个动作便是：快速拖拉滚动条或猛点链结点进入下一网页用以跳过图像！但对这些呕血图像，你我又“舍不得放弃心不甘”，这时就可以采用一些技巧来优化处理图像，达到优化网页、加速页面下载的目的。

1.该出手时就出手

你的网页真的简洁吗？看看页面中是否还摆放着几个精巧的FrontPage98、Netscape Navigator或Internet Explorer商业按钮？邮箱地址前是否还有一个大大的卖弄风姿的动画邮桶？是否还有一对非常漂亮但又与内容无关痛痒的小美人？删了吧！想想删去几个图标就能获得加快几秒或几十秒浏览速度的快感，有何不忍！

还有一种比较折中的办法：用文本化的“提交”按钮取代图形化的“提交”按钮。用静态图形取代GIF动画图形以及用标记取代能产生特殊效果的“header”图形等，都将大大加快网页下载速度。

2.图像格式的选择

有人认为图像采用GIF格式或JPEG格式相差无几，其实在网页中却大有学问，很多网页就是在这条小沟里翻了船。

GIF格式的图像是不会超过256色的，因此适用于整洁的小图形，如简单的小按钮、导航条和公司标志等。同时，GIF是无损失的压缩格式，不会使图形变模糊。因此对于要求比较细微的图形（如游戏攻略中的迷宫地图），应选用GIF格式。

对比图1、图2两个图标：图1是透明GIF格式。看上去清晰、简明；图2是JPEG格式，见到那些象地下城一样恶心的暗点及模糊不清的边界了吗？如果进一步把两种格式的图像放在有背景色的页面中，就更能明显地看出GIF文件在显示低于256色图标时的优势所在。JPEG格式图像最大的优势在于可显示出16MB色，压缩率比GIF格式图像高（且图像越大压缩率越优于GIF格式文件），最适合用于照片形式的图像。JPEG是有损失的压缩格式，因此在压缩时会造成照片细节的损失。对比图3至图6四幅图像：图3是128色的GIF图像，显得粗糙。图4是最佳效果（256色）的GIF图像，效果比图3好得多，但显得枯涩无光泽。图5为16MB的JPEG图像，渐近色的渐变光滑细致，效果最好，且文件更小。图6是尽可能压缩的JPEG图像，文件最小，但却“不忍目睹”。



图 1



图 2



图 3



图 4



图 5



图 6

由此可见，对于照片图像，最好是用JPEG格式。你可以用PhotoShop、GraphicConverter、ACDsee等软

件进行图像压缩或格式转换，然后比较各种格式文件的字节数及图像质量，择优而取。对大部分的图片进行这项工作，将大大减少图像的占用空间。

3.图片尺寸非小事

在编辑网页时，注意尽量不用WIDTH和HEIGHT语句调整图形的大小或形状。其一：放大图像可能产生锯齿现象，但如果需要一个很少曲线或斜线的大图像（如大字的H），不妨用一个小图像在网页编辑软件中拉大，比直接采用大图像省好多空间；其二：缩小的图像会使浏览器下载的数据比实际要显示的图像多，增加了无谓的下载时间。笔者的办法是将图像调到最佳大小后，用HyperSnap-DX等截图软件截下，方便快捷。

二、巧用分割视窗

众所周知，绝大多数浏览器都会在内存或硬盘中设置缓存，存储最新用到的图像。当浏览器读到相同的文件名时将首先从缓存中调用，极大地提高了浏览的效率。因此，如果网站有大量相似的页首图形（如公司的通用标志、按钮或导航条），不妨在页面5:1左右的地方砍下一斧——进行分割视窗，把不变的部分单独做成一个小窗口，使那些重复的图像不必一遍一遍地下载而可以直接从缓存中读出。

三、提供多版本

你要想到，自己的网站不是小学时代在课堂上念的得意作文，而是要展示在世界大舞台上。不同的语言、不同的审美观、不同的操作系统、不同公司开发的浏览器、浏览器的不同版本……最常见的例如众多低版本的浏览器不支持JavaScript、CGI、Frame、GIF89等等。当我看到自己用FrontPage98呕血制作的精美网页在朋友的Netscape 2.0中“上镜”的表现时，真是天晕地转、日月无光……醒来后立马用Netscape Gold3.0做个低版本链上去。因此，如果你筹备一个较大的网站，应考虑简体中文版、繁体版、英文版、纯文本版、多媒体版。虽然听起来很可怕，但实际做起来不过增加一倍的工作量，这样却能拉来全世界的观众，何乐而不为？

总之切记：如果你的网站是采用了先进的技术制作而成，一定要制作一个要求系统软硬件配置低的低版本（或干脆来个纯文本版），可别忘了不算少数的“工薪阶层”的网民。

FoxMail邮件保密简法一则

上海 周鸿

你有需要保密的邮件保存在“FoxMail”中吗？小心被别人看到。你坦然地告诉我：没问题，已经将“帐号”加密了。我可要告诫你：没用！如果仅仅是“帐号”加密，那么你的隐私不会有安全保障！下面我用具体的操作过程让你瞧个明白：

1.建立一个新帐户

选择菜单“帐户(A)/新建(N)……”，出现“向导”对话框，我们按部就班（图1-4）建立一个“用户名”为“AAA”的新帐户。

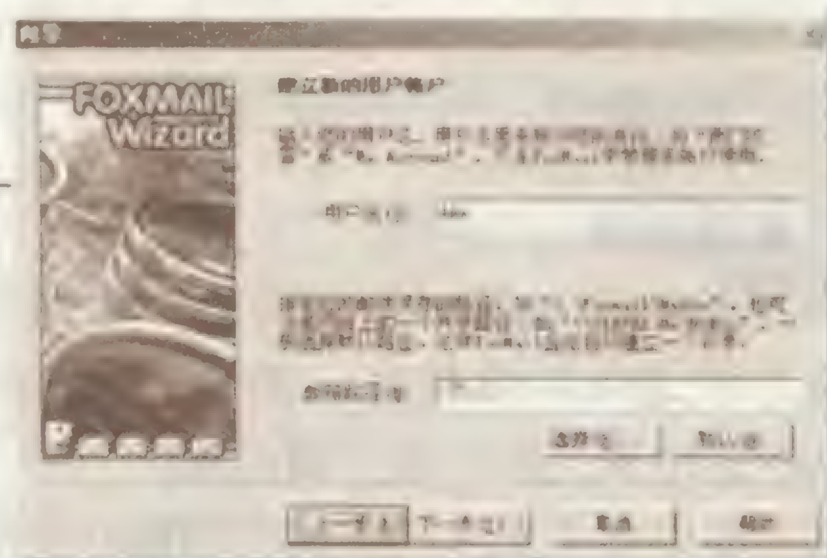


图 1

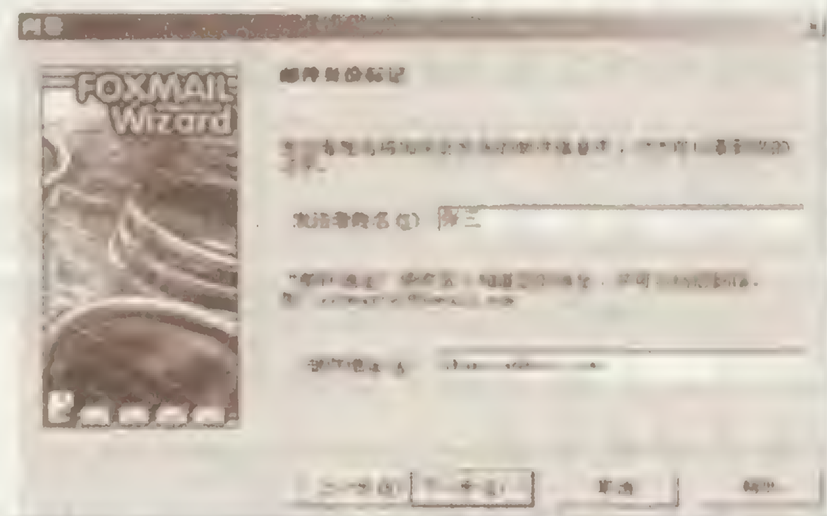


图 2

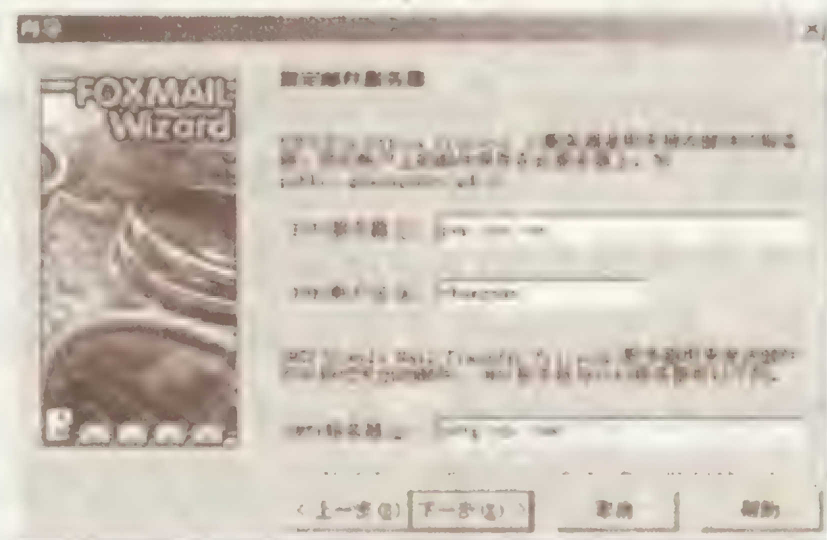


图 3

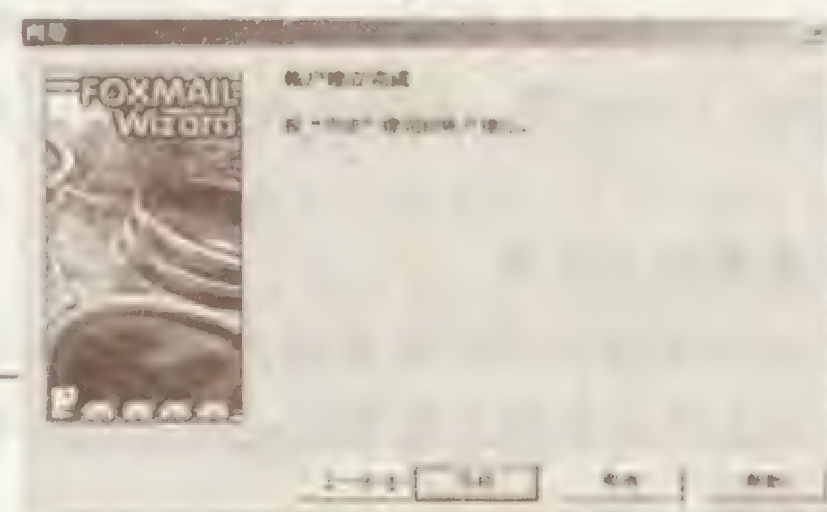
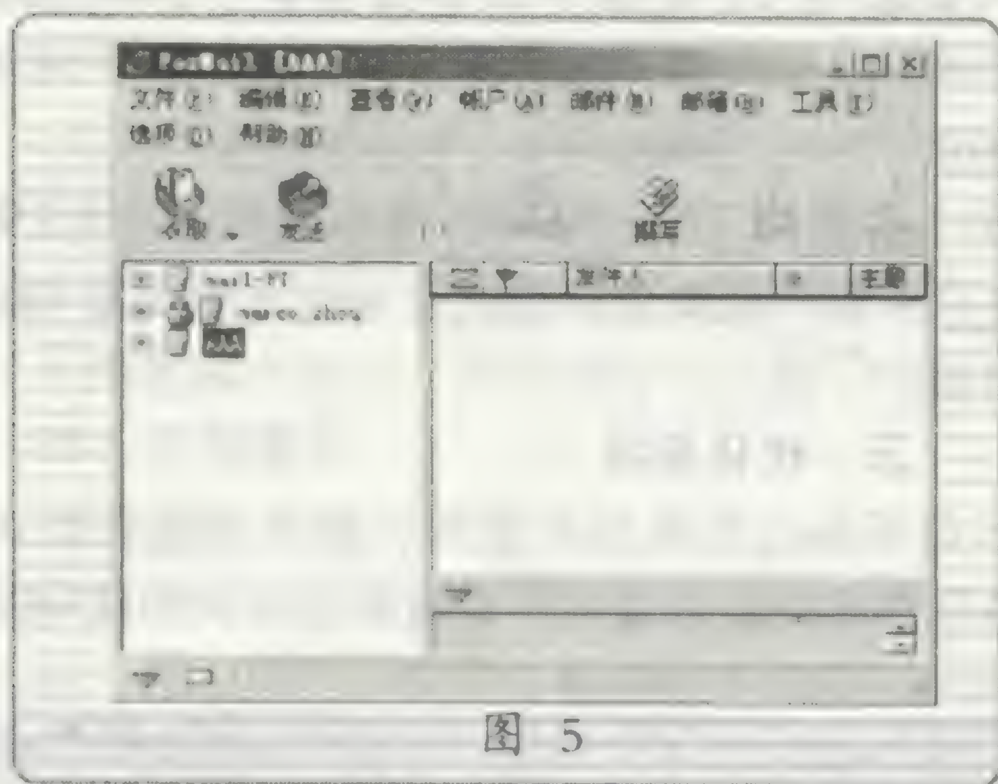


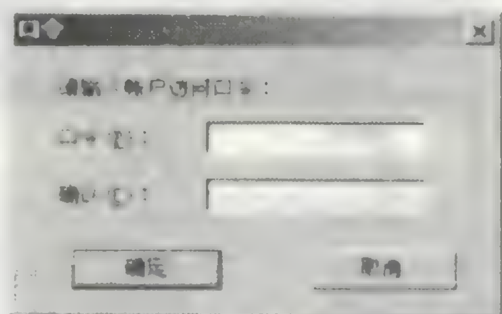
图 4

完成后“AAA”出现在帐户列表窗口中(如图5)。


图 5

2.为帐户“AAA”加密

点击选中帐户“AAA”，选择菜单“帐户(A)/访问口令(A)……”，出现“口令”输入对话框(图6)，输入自定义的口令并“确定”。在帐户列表窗口中双击展开“AAA”(要求输入口令)及再次双击收缩后，帐户“AAA”便已加密。

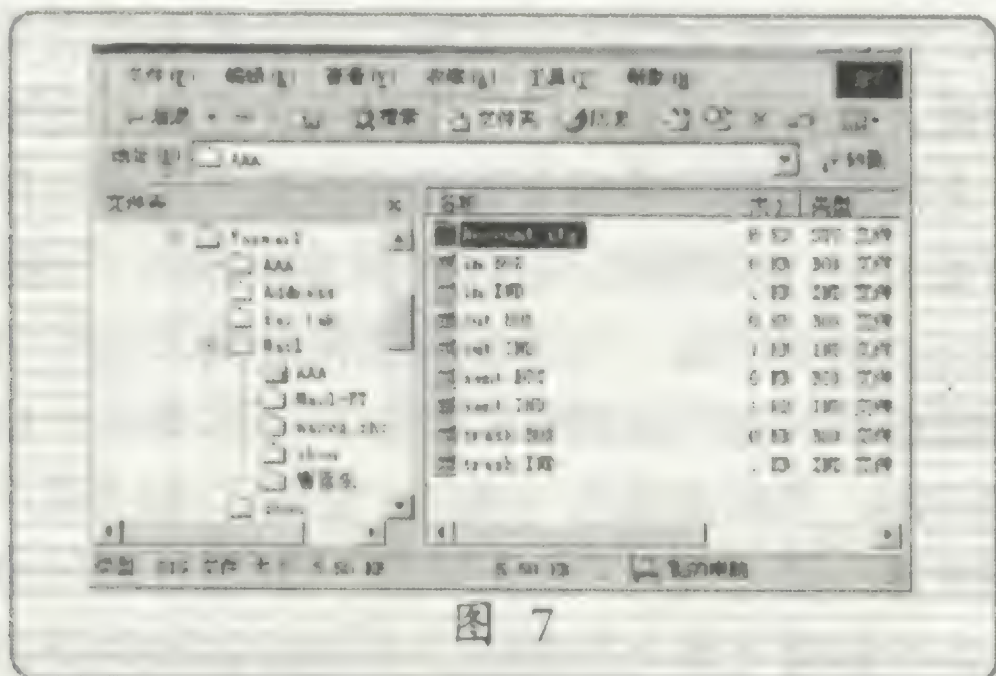

图 6

但是，千万不要认为FoxMail到此已经为你绝对保密。

3.解密

方法一：删除/还原文件

退出FoxMail，运行Windows资源管理器，找到文件“……\Foxmail\mail\AAA\Account.stg”(图7)，将其删除到“回收站”。

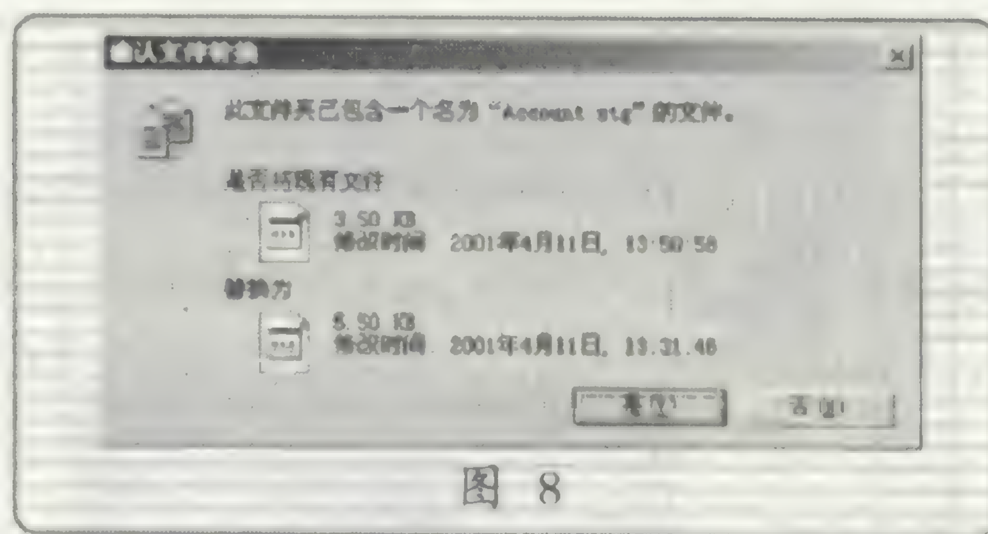

图 7

现在再次运行FoxMail，帐户“AAA”已经解锁（解密）了。

退出FoxMail，将回收站中的文件Account.stg还原（将会有“确认文件替换”的对话框，选择“是”，图8)，再运行FoxMail，帐户“AAA”又锁上了。

方法二：复制文件

建立一个名为“BBB”的帐户。


图 8

退出FoxMail，在资源管理器中将“……\Foxmail\mail\AAA\”目录内的除了Account.stg的其他所有文件复制（替换）到“……\Foxmail\mail\BBB\”中，再次运行FoxMail，则虽然帐户“AAA”加密了，但是帐户“BBB”中的内容即为“AAA”中的内容。

这种方法只是方法一的变相使用，这里举出来只是举个例子，其实类似的方法很多，都可以破解FoxMail的口令。

那么如何使FoxMail邮箱的保密性加强一点呢？让我们继续。

4.建立邮箱

双击帐户“AAA”，在“口令”对话框中输入口令以展开帐户“AAA”，选择菜单“邮箱(B)/建新邮箱(N)……”，即在帐户“AAA”下出现“新邮箱1”，将新邮箱命名为“aaa”(图9)。


图 9

5.为新建邮箱加密

点击选中邮箱“aaa”，选择菜单“邮箱(B)/加密”，出现“口令”对话框，输入自定义的口令并“确定”，邮箱“aaa”便已加密。

现在再用上述解密方法一和二，邮箱“aaa”均为不显示(图10)(图11)。

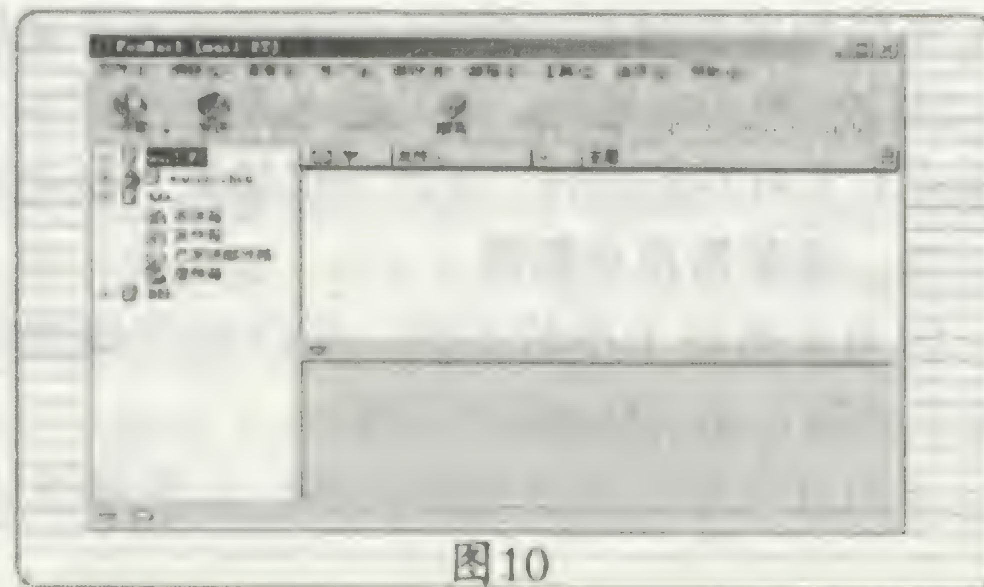

图10


图11

以上方法看起来简单，其实实用性很强，在一定程度上可以解决FoxMail邮箱保密的问题，故介绍给大家。

系统Ghost指南——还我干净的系统

天津 King Shine

想必各位老鸟看到这个题目后都会说“Ghost还用指南？”。其实不然，Ghost是不用指南，但它所涉及到的系统备份还是需要指南的！谁能保证自己克隆的系统是绝对干净的而且还能够克隆到不同配置的机器上不产生冲突？我想就算是老老鸟也不敢肯定，下面本人就把Ghost纯净系统的方法告诉大家（此方法仅适用于Win9x/Me）。

一、安装操作系统

以WinMe为例，本人机器主要配置为440BX芯片组主板、PⅡ350、128MB内存、IBM30G硬盘、i740显卡。

首先用启动盘启动计算机进入DOS系统，用format c:/q/u命令格式化C盘，然后安装WinMe。安装时可以使用一些setup参数：

setup /im（跳过内存检查）
/id（忽略磁盘空间检查）
/is（跳过常规系统检查）
/iq（跳过交叉链接文件检查）
/ie（不创建启动盘）
/ih（不进行注册表检查）

在使用参数时要注意setup和/ix之间要加空格。经过了漫长的等待，成功进入系统后把显卡的驱动装上（为了系统的“干净”仅装显卡驱动）。

二、安装常用小软件

因为是需要干净的系统，所以那些臃肿的软件先不要装，如Office系列等等。

下面就列举一些常用的软件：1.图像及文本编辑 ACDSee、UltraEdit；2.网络工具 Netants、OICQ、FoxMail；3.多媒体播放 Winamp、RealPlayer；4.常用工具 Winzip、WinRAR、DirectX8.0a、MagicWin、VoptMe等。

安装ACDSee3.1时要把系统颜色设为256色以上，否则不能安装。这就是为什么要装显卡驱动的原因。

三、优化系统

不知道微软怎么想的，操作系统的默认设置总是那么低级，看来不经过劳动人民的优化是不行



啊！既然是优化当然要找一个好工具了，MagicSet3.4就是一个不错的选择（题外话：虽然MagicSet是国产软件，非常好的软件，也有新版本，但是就没有简体中文版。这主要是没有人交费购买，但台湾地区、国外的购买者很多。我希望每一个热爱电脑的中国人都能支持国产共享软件！！购买自己喜欢的、有用的共享软件）。我们把MagicSet中的每一项都加速优化一遍，在高级加速中把虚拟内存手动设在系统分区下本菜鸟一般设为400MB，然后点击右下角的“加速”和“保存”完成设置。接着利用MagicSet中“清除垃圾”把所有的系统临时文件全部删除。在桌面属性的屏幕保护程序中把电源设为始终打开；将关闭硬盘设为从不。

四、关闭WinMe自带的系统还原功能

微软这次自作聪明地在系统中加入了还原功能，却给用户带来了不便（不知不觉中浪费了硬盘空间！）。那好，我们就把它给关上！首先在MagicSet中的“自动运行”中把一个带*的文件名复选项的✓去掉。然后右键点击“我的电脑”选择

"属性"在系统属性的性能选单中点击左下角的"文件系统"按钮，在疑难解答中选择最后一项"禁用系统还原"。重新启动系统后，在"我的电脑"→"工具菜单"→"文件夹选项"→"查看"中使电脑显示隐藏文件和系统文件。这时我们就能在C盘根目录下看到一个名为"_Restore"的文件夹（可能有数十兆），还在看什么？删了吧！

五、开始备份

在备份之前先用VoptMe整理一遍硬盘再用WinMe自带的整理程序整理第二遍。右键点击"我的电脑"进入属性，在设备管理器中把除即插即用BIOS的系统板扩展、可编程中断控制器、数值数据处理器、直接内存访问控制器之外的所有设备删除掉。

重启计算机用系统启动盘进入DOS。进入C盘根目录删除win386.swp文件，接着运行Ghost 进入Local→Partition→Toimage→选择硬盘（如果你有一个以上硬盘的话）→选择分区（一般选1区即C盘）→选择映像文件放置位置并输入保存的映像文件名（注意输入扩展名.gho 例winme.gho）→一路回车（选择压缩率时要速度还是要文件大小就看你了） 过十分钟后重启进入WinMe系统会找到所有设备，你只需负责安装驱动程序。（如果这个备份只有你自己用的话，也可以在备份之前安装好所有的驱动程序）



六、关于还原系统

你可以按这个步骤还原，重新启动计算机进入DOS运行Ghost进入Local→Partition→From image→选择映像文件→选择还原到哪个分区→一路回车，如果嫌麻烦的话也可以用记事本编辑一个批处理文件，还原时直接运行这个文件。

@echo off

e: （存放映像文件的分区）

cd\bak （存放映像文件的路径）

ghost -clone,mode=pload,src=e:\bak\winme.gho:1,ds=1:1

（src=e:\bak\winme.gho为存放映像文件的地址）

把这些保存为*.bat文件

七、刻录成光盘

如果抱着硬盘满处跑又麻烦又不安全，所以我们要把映像和还原程序刻录到光盘里。

把映像文件和还原程序放在光盘根目录里BAT文件也要修改为：

@echo off

ghost -clone,mode=pload,src=winme.gho:1,ds=1:1

要是把这张光盘刻录成可启动光盘就更好了，当然再加上各种常用硬件驱动程序那就更方便了！

好了，本人把自己的Ghost心得写出来是希望让更多初学电脑的小菜鸟更好的使用自己的计算机，不被可恶的死机和蓝屏吓倒！但还希望有更多的高手给本人找出缺点，使我早日荣升为老鸟！

编者注： Ghost是一款很不错的软件，用来恢复系统十分方便，但却不能保证100%的成功率，请初学者在尝试使用时要谨慎小心。另外，本文介绍的流程太多地照顾了"兼容性"，正象作者自己说的那样——"如果这个备份只有你自己用的话，也可以在备份之前安装好所有的驱动程序"，当然，把应用程序甚至游戏都安装好再备份也可以呀！

如何选购二手笔记本电脑

江苏 余杰

笔记本电脑凭借其可以方便携带的特性越来越吸引着用户，使其应用的范围也变得日渐广泛，但它高昂的价格却让许多人望而却步。那么，对于我们这些囊中羞涩的菜鸟来说，二手货是我们一个很好的选择，虽然性能上不能紧跟潮流，但总算是有了一个"便携"的机会。那么，我们如何才能在"矮子"中选到"将军"呢？

1.观察与选择液晶显示屏的技巧

应该说，笔记本电脑的显示器是机器配件中最娇气也是最昂贵的部件，约占整台机器成本的40%，所以选购二手笔记本电脑时的首要考虑的因素就是液晶显示屏。第一，选购时应该注意屏幕有无损伤的痕迹，因为有痕迹的机器长时间使用时，光的折射会严重损伤人的视力，如果真是这样的话就太不值得了。第二，仔细观察显示屏的尺寸和性能，将显示屏的性能和尺寸与价格联系起来考虑。

实际上,如今主流笔记本电脑的显示器多为13.3英寸以上的TFT真彩液晶显示器，再高档些的甚至采用了14.1英寸或者15英寸的，而早期的多为伪彩显示器。通常，13.3英寸的液晶显示器与我们以前使用的14英寸普通显示器的大小在视觉上感觉差不多的，而12.1英寸的短时间使用还可以，但使用时间长了对眼睛可能就会有一定影响了。二手货的配置总是落后于主流配置1-2年的，所以选购时须认真鉴别显示屏的尺寸和性能。第三，详细鉴别显示屏的色彩。其实尺寸大小好办，打开机器便一目了然；但观察色彩的时候就要慎重了。观察色彩除了观察屏幕是16色、256色或者16位真彩色以及24位真彩色以外，还要注意鉴别它的液晶显示器到底是不是真彩色的显示器。最简单的鉴别方法就是在观察时不要正对着显示屏观察，而是在其上下左右斜着观察，如果不论在哪个方面都能准确看出屏幕中的色彩，才能断定是真彩色。如果只能在其正前方观察才能辨认色彩的话，那它就是伪彩的。第四，注意显示器的延时性能。许多人都知道，在挑选液晶显示器时，最主要的其实应该是它的延时长短，如果延时时间过长，眼睛就会觉得很累，挑选笔记本电脑的液晶显示器也是一样。

2.认真辨别笔记本电脑的“芯”

CPU是关系到整台机器性能好坏的关键因素，笔记本电脑的性能也必须看CPU的好坏。特别是二手货的CPU经过了长期使用，质量和性能都要打折扣，所以选购时一定要拆开验货。另外，还要注意二手货中奸商运用台式机CPU替换笔记本CPU的偷梁换柱情况。因为同样品牌同样主频的CPU，应用到台式机和笔记本电脑中是截然不同的，笔记本电脑由于内部空间小，散热速度慢，所以对所有零件的尺寸及发热量有更严格的要求，有些奸商将台式机的CPU装到笔记本电脑中，系统就会不稳，影响机器性能的发挥。所以在购买的过程中尽量要求对CPU进行现场验货。

3.二手电池的选择也非常重要

选购二手笔记本的时候，有一个重要的购买条件就是要看它的机内电源。外接电源是一定要有的，没有电池则是万万不行的，所以看电源主要是看电池的好坏，也就是电池的使用时间长短。对二手货来说，镍氢电池一两年内可连续使用一小时，锂离子电池可使用两小时，这是最基本的要求，否则就快报废了。如果购买的机器电池使用时间太短，你购买的初衷就落空了；如果再买一块电池，加起来的费用还不如买款新的机器了。

4.充分考虑其他接口等配件的应用条件

一般来说，笔记本主流配置已经都使用了USB接口以及红外线接口。USB接口应该是二手笔记本的一般配置。如果二手商推荐的只有一个USB接口或者接口无法使用甚至没有，那你就要仔细掂量一下你自己的应用范围了。有人只注意机器的外观和性能指标，都往往忘记检查一下所有的输出、输入端口是否都能有效工作，特别是大多数二手笔记本电脑一般都超过了规定的保修期，如果这些地方出现了问题，不但使用麻烦，就是想买配件恐怕也不容易。至于红外线接口，如果你能在二手货中“淘”到，那就是意外之喜了。

5.大小，厚薄等外观方面的选择

购买笔记本电脑要看它的大小、厚薄，是否全内置，还是光驱软驱外置或者光软互换的机型。从外形上看，没有光驱或软驱的轻薄型笔记本电脑固然很美观，但用户在实际使用中很快会发现，在工作中根本离不开光盘或软盘，每次使用都得把外置的光驱或软驱接上，重量没有减少，反而增加了几条连接电缆。如果出差的时候少带了其中一件，就会很麻烦。所以在选购二手笔记本电脑的时候，宁要全配置的“草”，也不要光软外置的“苗”。另外，由于移动性需要，其外壳应该是非常坚固的，挑选时首先要看外壳有无磕碰及裂缝，如果外壳有问题，千万不要购买。

6.尽量争取二手货的售后服务

除非有特殊原因，一般来说二手笔记本电脑无论是在性能上还是在日后的维护和售后服务等方面都无法与新货相比。而且，二手商一般都不提供售后服务的。所以，在购买二手货时，一定要考虑到今后维修时是否方便，是否能买到配件，如果买不到配件，机器就是再便宜也不能要，不然的话很可能会花钱买回一件无法处理的垃圾。笔记本电脑没有统一的兼容标准，各厂家的配件各不相同，而且更新速度快，零件产量少，所以配件价格昂贵。因此，由于内部空间小、零部件短缺、互不兼容等原因，笔记本电脑升级的可能性几乎为零，所以购买之前一定要考虑清楚。

以上是本人的一点经验，希望对大家能有所帮助。



客座专家　龚胜、苏旅

读者　威廉姆斯问：我的声卡是创新的SB Live！系列，可最近用的时候，它却总是出现一些麻烦，比如在使用时无端发出杂音，或者有时候就莫名其妙地丢失设备，找不到声卡了。请问我该怎么办呀！我的CPU是Pentium Ⅲ 600MHz，主板是VIA APOLLO PRO 133A芯片的，主板插槽里带有网卡和Modem卡，显示卡是Leadtek Geforce2 MX。

答：对于你的机器出现的故障，首先我觉得要排除以下几个问题：1.声卡本身的质量问题，建议去调换。2.病毒引起的干扰问题，建议用杀毒软件清除。3.你的音箱放音质量问题。

如果不是上述问题的话，那么很有可能和下面几点有关：

1.主板PCI BUS Master的控制冲突导致声卡爆音，这个问题不是只在VIA和SB Live!的声卡才有的，当初PCI声卡刚出现的时候这个问题曾非常普遍，其症状是：当PCI声卡处理信息而其他程序运行时，如用户使用鼠标下拉菜单、滑动滚动条、缩放窗口等，声卡就会出现间断的“啪”声。出现这种问题的原因在于PCI总线设备同时工作时，设置的BUS Master的方式导致了设备控制权的混乱。由于你的主板中插卡不少，因此很有可能出现这类问题。解决办法是在Windows安装目录下找到system.ini文件，对其中下列语句进行编辑：

```
[display]
busthrottle=1
optimization=1
```

此时应该将busthrottle和optimization后面的数值改为“1”，一般来说，如果确实是BUS Master控制权导致的问题，就应该能解决了。

2.设备丢失有可能是SB Live!声卡与VIA芯片主板出现的兼容问题。解决办法就是关闭硬盘的DMA选项，但这样的话，系统性能就要丢失一些；或者建议你安装最新的VIA主板4in1驱动程序（最新为4.30版），一般也能解决问题。

湖南　苏旅

读者　菜鸟骥晶问：本人在装机时未安装软驱，但是系统在读软驱的时候（如安装驱动程序等），会造成很长时间的停顿，是什么原因，如何解决？

答：这是因为操作系统（我估计你使用的是Windows 98）在启动时都会自动搜索软驱（默认设置），同时，Windows在安装软件时，一般都将默认读取软驱搜索驱动，而你的机器没有安装软驱，所以就导致了长时间停顿的问题。解决办法是在主板CMOS中关闭软驱的选项，同时在Windows系统设置中，屏蔽掉软驱项目，这样一般可以解决问题。

湖南　苏旅

读者　恐龙大哥问：在Windows 98中，如果用来玩游戏，虚拟内存设定为多少最合适？

答：虚拟内存的设置对于Windows运行确实起着重要的作用，但在实际运用中，一般都没有人精确计算过特定程序的特定虚拟内存使用情况。个人认为对于你玩游戏的话，虚拟内存还是让Windows自动管理即可，这样比手动设置要方便许多，就不用多操心了。但是要想玩得比较顺畅的话，除了CPU速度要快外，建议系统硬盘应有较大的空间，同时系统物理内存也最好在128MB以上。

湖南　苏旅

问题解答

读者　卧明问：有时我的明基显示器经常出现：OUT OF FREQUENCY：HF: 85.3kHz; VF: 163.0Hz。提示刷新频率超出范围。这是怎么回事？该怎么办呢？

答：这个问题主要是你的显

示器驱动程序没有安装正确，建议你去明基主页（www.aps.com.cn）的产品中心下载最新显示器驱动程序（注意分清楚型号、版本），一般都能解决问题。此外，平时在调试系统分辨率的时候也应该注意适度，不要冒险尝试高于正常指标的技术参数进行调整。

湖南 苏旅

读者 任任问：我的机器是去年底安装的，最近使用中出了一些问题。首先是光驱经常无故丢失，具体表现为开机后系统识别不出，且光驱指示灯不亮；此外就是前几天我买了一块PCI电视卡，可这东西死活装不上，不知道是为什么，换了几块都是这样的。请速帮我解决吧！谢谢。

答：关于你光驱的问题，我估计是两个方面造成。硬件方面：一般在不读盘时，大多数光驱是不会亮灯的，只是在开机自检或读盘的时候会亮一亮，如果光驱连开机自检时都没有反应，那么很有可能是没有通电，你可以看看光驱电源接头是不是松动了，或者是不是某些部件存在着质量或者短路问题；软件方面：很有可能是你的光驱驱动程序没有装正确，或者是IDE驱动程序有问题，建议更新驱动程序，当然也要排除病毒的问题。至于电视卡的问题，目前许多内置电视卡采用了PCI总线结构，由于电视卡在安装时将连续占用视频及音频端口，所以主板如果不能协调好资源分配关系的话，在安装时就有可能和其他PCI设备如PCI声卡等出现子系统冲突。解决的办法包括：1.更换PCI安装插槽；2.开机进入主板CMOS设置后手动设置IRQ资源（电视卡所在插槽）；3.更换其他卡的插槽。多试几次直到解决问题为止。

湖南 苏旅

读者 自由人问：我的显示卡是很一般的TNT2 M64系列，最近在玩Diablo Ⅱ时，如果选择3D功能系统就会花屏，这是怎么回事啊？我用最新版NAV2001查了病毒，可问题还是出现。

答：呵呵，这个问题可不好直接回答啊，毕竟牵涉的方面太多了。这里我估计问题出在3个方面：首先，你的Diablo Ⅱ要确认是正版程序，一些来路不明的货色很容易在安装时丢失一些文件，从而导致在游戏中出现某些故障；其次，你必须要保证你的显示卡驱动程序安装正确（建议使用一些版本比较成熟的驱动），同时要注意是否安装了微软的DirectX 7.1系列，当然，安装最新的8.0也不反对；最后，用PowerStrip看看你的显示卡是不是存在一些显存、核心超频的情况，或者显示卡本身是Remark芯片的产品（如Vanta改为M64），这样很容易导致花屏问题出现。

湖南 苏旅

读者 吃睡王子问：我最近把自己电脑中收集的一些MP3用刻录机刻成了光盘，想把它们放到我的新科DVD上面听，因为这个机器支持MP3播放功能，可我试了很多次，都不能播放刻录碟，而我在外面买的一些碟都可以，请问这是怎么回事啊？

答：这个问题我也遇到过，估计问题大多出在盘片上，不知道你用的是什么牌子的刻录光盘。一般的CDR光盘和DVD机器的兼容性并不怎么好，质量不好的盘就无法在DVD机器上读出，更不用说反光率更低的CDRW盘了。此外，如果你刻录的MP3采用中文作为目录和文件名的话，也有可能会识别不出。还有一点需要提到的是，如果你的新科DVD型号支持刷新固件，建议升级一下固件版本以改善读盘和识别的兼容性。

湖南 苏旅

读者 狗娃问：小弟最近欲购一块声卡，中档价位的哪一款性价比比较高？望推荐几款，不甚感谢。

答：这里简要给出声卡型号：你可以选择Aopen的YAMAHA 744PRO系列、创新的PCI 128D系列或者选择速捷时的夜莺6声道系列，它们的价格多在250－300元之间。还有几款采用FM801芯片的声卡也不错，值得推荐。当然，随着创新即将发布采用第二代EMU10K1芯片制造的SB Live! 2系列的声卡，原来的第一代SB Live!系列声卡肯定会降价不少，到时候说不定在300元以下都能抢到好东西呢！不过现在一块SB Live!数码版的价格已经在480元以下了，如果人民币多点的话还是可以考虑的。

湖南 苏旅

读者 菜鸟天兵问：我是个菜鸟，现有几个问题请教：1.是否真有CMOS病毒？如何杀CMOS病毒？2.我的机器是PⅢ700，内存为128M，为什么比586还慢？3.从音箱里发出“吱吱”声，每动鼠标一下就断续一下，但已确定不是音箱的问题，为什么会这样？

答：只有破坏CMOS参数的病毒，而没有寄

存在CMOS中的病毒。因此杀所谓“CMOS病毒”和杀普通病毒的方法是一样的，一般就是使用最新的杀毒软件来处理。机器的速度慢，首先有个主观感觉的问题。严格说PⅢ700、内存为128M的机器从整体看不可能比586更慢，我想你很可能是说该机的起动速度比586慢，这倒是完全可能的。因为机器启动速度和CPU速度关系并不大，主要时间是耗费在检测设备上，有些外加设备较少的486启动都可能比PⅢ更快。至于移动鼠标时机箱发出噪音，原因一般是因为声卡的质量不太好，或机内电磁干扰较强等原因造成，不换硬件难以解决。

四川 龚胜

读者 冷饮问：我的PC使用华硕P3B-F ATX主板。BIOS仅可以监测到主板的温度，却无法监测到CPU的温度以及风扇的转速等。是这款主板本身没有这个功能，还是设置有问题，怎么办？

答：现在大部分ATX主板都具备检测CPU温度和风扇转速的功能，但要检测CPU温度需要有与主板配套的专门温度探头，要检测风扇的转速则需用采用三针电源接头的专用风扇，并接在主板上的相应三针风扇接口上。有些主板不仅在BIOS中可以检测，还有专门的软件可以在Win98中直接检测系统温度等各项参数。

四川 龚胜

读者 张建问：请问在发送E-Mail时抄送与暗送有何区别？另外我在使用FoxMail发信时，老是出现错误提示：The server says: 550 zhou……relaying denied Continue? 而无法发信，请问是怎么回事？

答：发信时“抄送”和“暗送”，都是指把一封信同时发到多个信箱，区别在于“暗送”可以不让收信人看出这信也发给了别人（隐蔽了抄送的地址），可以起到保密和预防垃圾邮件出现等作用，一般都应该使用“暗送”。第二个问题我估计是SMTP的问题，现在不少SMTP只为特定的用户服务，你可以多换几个SMTP试试。最好使用自己ISP提供的SMTP。

四川 龚胜

读者 覃可问：我有几个重要的Word文件，以前为保密加了口令，现在急用我却把口令给忘了，无法打开，该怎么办？

答：这需要用专门的软件来解密。如果是Word 6.0或 Word 95文档，那你是幸运的，用一个名为“UPW”的软件即可轻松解开。如果是Word 97文档，由于它改进了加密算法（据说用了RAS），一旦口令丢失，找回来就要费劲多了。你可以使用一个名为“Advanced Word 97 Password Recovery”的软件来解，不过它是采用穷举方法来处理的，不能保证在有限时间内解开。如果是Word 2000的文档，其加密强度更高，解起来就更困难了。

四川 龚胜

读者 欣欣问：最近我的电脑开机的时候会出现如下的提示——! Trend ChipAwayVirus On Guard ! now detecting boot sector type virus……chipawayvirus bios version 1.62verifying，是不是与病毒有关？我应该怎么办？

答：正是和病毒有关，系统提示你的机器感染了boot sector type virus（“引导区型病毒”），不过你不用急，几乎所有的杀毒软件都可杀掉BOOT区病毒。现在的主板BIOS大多数集成了防病毒软件，可以在开机后的第一时间，对系统进行扫描，但这些软件的功能有限，只能发现BOOT扇区型病毒，对文件型病毒，以及现在的一些新型病毒都无能为力。

四川 龚胜

读者 LSD问：我发现我的电脑在Win98安全模式下，查看系统性能，显示兼容模式或分页模式降低了系统性能，怎么办呢？

答：在Win98安全模式下由于系统没有加载大部分驱动程序，有此显示是正常的，也无法解决，一般用正常模式启动后该问题就会自行消失。若在正常模式下也存在此问题，则是不正常的现象，一般可能的原因有感染了病毒或未正常加载主板驱动程序等。

四川 龚胜

读者 李津问：最近我安装了ISDN，在使用华为的TA128时发现：无论浏览信息或是下载文件，都只能激活一个B信道，只有一次在早上浏览本地网站时同时打开了2个B信道。为什么TA128绝大部分时候只能激活一个B信道？

答： 大多数TA在MP方式上网时，B信道的分配是根据数据流量的大小来决定的，流量小的时候采用一个B信道，流量大的时候采用两个B信

道，这也是为用户节约资费而设计的B信道动态分配功能，因为话费是根据B信道的占用时间来计算的。当流量超过64k时，才会冲开第二个信道。一般在下载本地大文件时，可能打开第二个信道，而对于一般的浏览，由于各种瓶颈的限制，数据流量较小，很难上到两个B信道，也没有上两个信道的必要。

四川 龚胜



读者 YJK问：我是《大众软件》的忠实读者，在玩《古龙群侠传》这款游戏中，在《杀人庄》一节“纸阁”中“杀人庄秘道拼图”怎么也拼不出正确的八卦图案，敬请告知，在下不胜感激。



答：请按图拼出即可。

北京 科科

读者 Yashiro.x问：我最近玩《新蜀山剑侠传》时，当玩到慈云寺，找到笑和尚时就不能存盘，通过提示从蜀山网上下载了一个最新的简体补丁(605K，解开压缩是4个文件)，存盘的问题是可以解决了，但是玩到大瀑布时，按顺序关灭灯后想得6把宝剑，走进后一拿宝剑就自动跳回Windows桌面，没有任何提示，希望您能帮助解决。

答：首先要确定你使用的不是盗版，盗版游戏极可能因为文件不全或损害导致上面提到问题的出现。

如果你使用的是正版，那就可能是系统兼容问题，建议在跳出前存档，在其它机器上进行游戏，如能正常游戏就是你自己机器的问题；如还是有问题建议在经销商处更换。

当然也不排除是游戏本身BUG的问题，如果是这样，相信不久就会有相应的补丁程序解决这一问题。

山东 绿袍老祖

疑难求解

读者 桃太郎问：每次我在某一文件上单击右键，选“add to zip”项时，总出现“非法操作，即将关闭”，然后只能点“确定”刷新屏幕。我重装了Winzip也无济于事。后来安装了WinRAR也出现同样的问题，就是不能选“add to zip”这一项。请问该如何解决此问题？

读者 寒武牛问：1.我用的是hotmail的信箱，在Outlook中可以很好的接收和发送，但下载FoxMail v3.1版后，用FoxMail v3.1却不能接收发送hotmail的邮件，出现：

连接服务器失败。网络繁忙，或者服务器已关闭。

[POP3: hanwuniu]

[状态：正在连接]

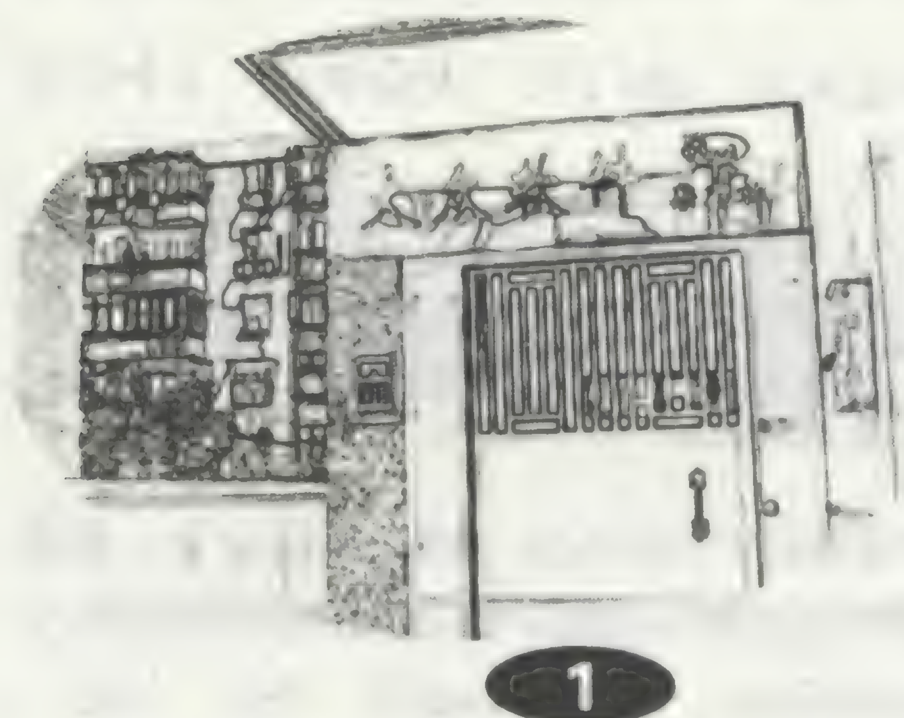
WinSock Error: [10060] Connection timed out

我怀疑是POP3或SMTP服务器地址不对，但又不知道该如何，请指教！

2.我安装了虚拟光驱2000测试版，但到期后却不能卸载，于是便把它从硬盘里请了出去。可我的电脑里总显示有两个光驱，H为虚拟光驱，I为物理光驱，使我影碟不能看，学习时也不能正常读盘。请指教！

读者 范志凌问：我是贵刊的忠实读者，最近我在正规软件店里买得一套正版《猎杀潜航》，但是安装后只有声音没有画面，试了几次都这样，我完全按照游戏手册里做的呀！而且每次安装前系统自检都说明我的机器完全符合游戏的要求配置，而且每次安装完成后都提示“程序已成功安装”，但老出现上面的问题，我也不知道该怎么办好。我的电脑是联想双子恒星的，显卡是主板合成，内存128M，硬盘是我另外配的IBM75GPX 30G，平时玩其它游戏都没什么问题。

读者 国产零零漆问：在《魔法门VII》中，我加入光明一方，须完成“迷雾之墙”这个任务，请问东西两边的柱子钥匙怎么拿？



别了，法华南里

carol

1

快到中午，小C从北京西站出来，叫了出租直奔城南。司机看他心急火燎满头大汗话不成句的样子，不敢懈怠，猛踩油门，从西站飞驰电掣，上天宁寺桥，跨护城河，走广内大街，过菜市口、珠市口、花市口、磁器口，将城南闹市街衢一一抛到车后。小C目不转睛，一只眼盯着前方，一只眼看紧腕上的手表。司机小心问一句："城南哪儿啊？"小C就嚷："法华南里！法华南里！"司机心里嘀咕：这位别是把我的车当救火车使了吧？

车子到红桥东拐，道路渐窄，水果摊、煎饼车、剃头铺将街面占去大半。车子左折右弯，曲线前进，终于开到南边一片白色楼房前——那大门上一块小牌子写着：法华南里小区。

司机见小区里并无硝烟火光，放宽了心。小C却还捏住拳头，不肯喘息，引着司机往小区里开车。小区里房舍井然有序，树木花草到处铺陈。正是初夏，海棠已谢，月季却才绽放，红红粉粉煞是好看。司机刚要心旷神怡一把，小C大叫："停车！"这一喝惊天动地，司机手一哆嗦，差点把车撞进花丛里。

将早已备好的车钱塞给司机，小C就跳下车三两步窜入一座大楼的门洞中。司机见小C身手如此敏捷，又看看那幽深莫测的门洞，暗吸一口冷气，不敢多想，立刻倒转车头夭夭逃之去也。

2

进门，颠颠地跑下七八级台阶，炎夏酷暑顿时全消。一股小C熟悉的地下室味道扑鼻而来。他站在台阶下深呼吸，左右两套居室都大敞开了门，仿佛欢迎他的归来。左室门上，晶合虹彩的彩色标志还在，里面灯光依旧惨白地亮着，不断有人面色严肃手拿着样稿在走廊上来回踱步，一切情形还和小C出差前一样。小C顿时放下心来，走进虹彩，先在门厅镜子前整理凌乱的头发和皱皱巴巴的衣服，然后去各房间探头探脑招呼。果然大家都还在老座位上排版作图测程序，烟头饼干、光盘饮料都放在小C熟悉的地方。不消说，小C简直感动得就要热泪盈眶。连那台公用打印机发出的难听声音，在小C听来也如仙乐。

小C抓住一个被3D效果图弄得头晕眼花，正走神发愣的哥们，"不是说要搬家吗？"小C声色俱厉地问。

那哥们点头又摇头："搬？不知道什么时候。"小C放过他，直冲到虹彩对面房内，一把揪住打《半条命——反恐精英》正兴高采烈忘了午餐的辰烽的衣领："没搬家你为什么十万火急地催我回来？"

辰烽一身警制黑衣，端着P90冲锋枪，不紧不慢，让同伴去伏击正鬼鬼祟祟、探头探脑的"匪徒"豺哥，才振振有词道："让你再在地下室工作两天，免得搬走了以后遗憾。"

遗憾？在九寨沟的花花世界里我会遗憾？……小C捶胸顿足，痛斥辰烽，直到将辰烽骂得愧见三江父老，自动离开座位，恭请小C接收了他的全部"人枪"方才作罢。

这下子辰烽无所事事了。他左顾右盼，希望找到"备用的工具"。可电脑乃众人心灵、手脚乃至友谊、情感的全部寄托，岂能出借？辰烽绕办公室一圈，无人应答。小玄护住他的液晶显示器，说："以测试的名义……，阿门！"小屋里豺哥、林飞在火车站正与小C惨烈厮杀，根本无暇顾及辰烽抓耳挠腮的悲惨表情。至于开会去的Walker，早有先见之明地将电脑上了锁，令辰烽几乎气得吐血。辰烽正想编造什么理由诓出Walker的密码，忽见蓝星皱眉、起身、拿手机，如一艘重吨位潜水艇般沉重缓慢地向外走去。辰烽大喜，立刻抢占了他的座位，一看，蓝星正在塔姆塔姆村里和一个mm聊天呢！辰烽很高兴继续进行这一伟大的"民间交流活动"，于是……

3

云起坐在地下室里阳光最好的地方——她的左边，是一扇门，她的前侧方，还是一扇门。阳光从门外倾斜进来，洒在云起身上，显得分外妖娆。



不过，大约是搬家的消息让云起有所思吧，她一直托腮冥想，连狂人和肯从房间这边一直打到那边，她都没有察觉。至于蓝桥和Robot的窃窃私语，云



起更不知其所云。云起向右边的门望去，门外是不大的庭院，有台级通往地面上的铁栅栏门。栅栏那边，灌木丛生，枝繁叶茂，花朵一簇簇从栅栏间隙中蔓延进来，垂落到台阶上。云起的视线，就被绿色的枝叶和黄色粉色的花朵遮住了，看不到地面上经过的人和车。她想外面经过的人，视线也会被绿色的枝叶和黄色粉色的花朵遮住，看不到凹进地面的这个小院子吧。

云起感触着，想到新家就没有这么热烈开放的花儿可看了，想到……忽然，花丛前多了一个蓝星！云起定神一看，可不是蓝星——右肩托着手机，嘴里连连说是，左手却脱下皮鞋抖里面并不存在的沙粒，抖完了这只，他又脱下另外一只。云起想搬家之后最好每个人都有分机，碰到马拉松罗嗦电话可以一边听着一边玩空当接龙。

4

这时候网管Ben懒洋洋地走出他的房间，26号楼的专线又出了麻烦。他经过恍惚中的云起，经过还在超级耐心抖鞋子的蓝星，走进隔壁的院落。一样的台阶，一样盛开的花树，不一样的是静寂，最令读者羡慕可以整天玩游戏还领工资的娱乐组成员集体出外吃饭未归。网管从趴在电脑边小瞌睡的校对身边走过，顺手捡起落在地上的一本字典放回桌上。走廊很静，很曲折，饭厅里扁豆焖面条的味道还未散尽，Ben大人好像还闻到大师傅泡的醋蒜味道。这么一熏，稍微精神点，步子迈大了。

经过只有留守的广告组，电话不断的发行组，慢慢从走廊尽头迈上台阶，打开一扇沉重的铁门，走到地面刺眼的阳光中。铁门在身后咣当地撞上，网管回过头去，铁门上“大众软件”4个红字仍然颜色鲜艳。

怎么样？这纸怎么样？半道上，忽然碰上兴高采烈、拿着本崭新《水晶卷轴》的碧落。

不错，真是不错。Ben翻动着明显厚重许多的手册。

为了使这本CD手册焕然一新，面目全非，碧落和老编整整磨叽了两个多小时。最后老编实在忍受不了他那远超酷Ken，直追Lrosa的“圣僧”风度，丢下一句“就这样吧”，急急忙忙逃离了现场。

比杂志的用纸还好！不过以后《水晶卷轴》每册的成本都要多花5毛钱。

得意的神色中隐隐透出丝丝心痛。

1本5毛，1万本5千，5万本……

成本是够高的。

安慰了碧落两句，Ben走进26号楼201，虽然只有短短的一段见光路程，但网管觉得他已经被太阳晒化了。所以他要求休息10分钟后再和网络斗争，大家答应了他。于是男编辑们继续打《QuakeⅢ》，他们喜欢血淋淋刺刀见红的单打独斗；于是评测室里继续播放振耳欲聋的重金属音乐。女编辑们买回冷饮，轻盈的脚步如同飞舞的蝴蝶。

一根棒冰下肚，Ben恢复了精力。他走到服务器前，小心绕过地上密密麻麻的网线。机器毫无生机地呆在那里，仿佛预知了搬家的事情而要歇工了一样。网管开始摆弄机器，但是机器毫无反应。

5

生铁坐在一旁，冲着徒劳无功、大生闷气的Ben怪异地笑了一下，敲下最后一个句号。又一篇专题文章完成了。他拿出一根烟，叼在嘴上却不点燃，因为旁边还有女士。生铁想这是在法华南里最后的文章了，这个地方的气息，常常给他一种不同寻常的灵感。但是环境并不能决定一切，生铁想他将来还会写东西，写很好的东西。

网管还在徒劳无益地和服务器斗争，Quake的枪声和重金属音乐交相辉映。生铁走到阳台上。阳台正对着旧日的法华寺——昔日的殿堂已成百姓家居，“法华寺”文物单位的牌子也落了灰尘。生铁忽然想到，在这里这么久，却从没听说什么关于法华寺的故事。他还想到，单位将搬过去的地方，也有这样一座寺院。

生铁点着香烟，却不抽，拿在手上，看袅袅的烟气徐徐上升，上升。

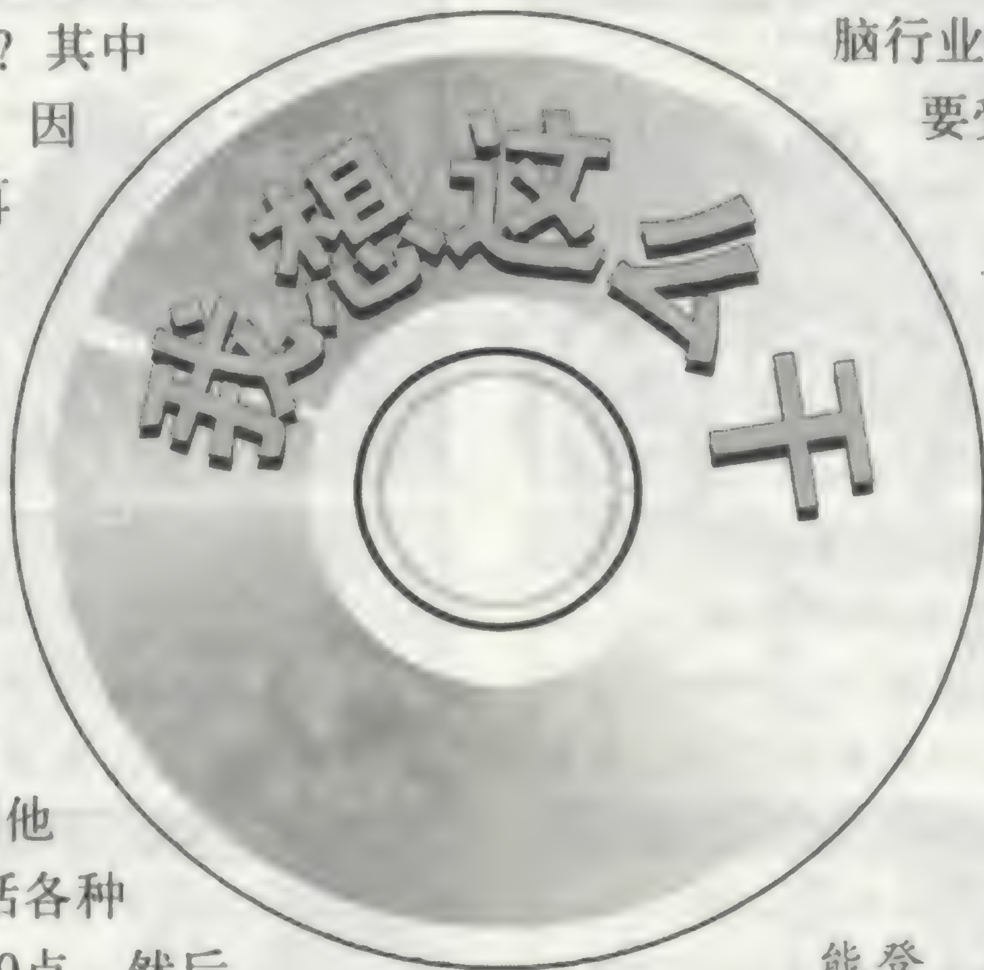
LAI XIN ZHAO DENG 来信照登

本栏目文章仅代表作者本人观点，文责自负。

天津 lingyue_group

大众软件的各位，你们好!

我是贵刊的忠实读者，最近看到你们天天讨论正版与盗版的危害，其实一点意思都没有。我是一个天津的读者，也是一家电脑公司的经营者，每天在鞍山西道发生的事情我都能见到，这里哪个电子商场都卖盗版盘。天财商场除了楼下柜台外整个楼都是卖盘的，科贸街商场、中环商场、宝琪大厦的柜台上都是卖盘的! 这些卖盘的为什么能够在历次扫黄打非中存活下来呢？其中的道理是什么呢？其实很明显，因为各个方面都不希望卖盘的不再卖了：租房的怕收不着房钱了，派出所怕收不着治安费了……



你不信，咱们就举例说明吧：今年（2001年）农历大年二十九，当地某派出所采取了联合行动，一下将某个商场一层楼的软件经营者全部抓到他们所在片的派出所，当然也包括各种软件，一箱箱的，当时是上午10点。然后这些经营者在派出所站着，一直到晚上9点30分，所里发话了，每家经营者交1万块钱放人，否则在所里过年。有的人10点多凑齐了钱就回家了，有的人第二天12点多才借来钱回家过年。当然这些钱并不是罚款，而是作为放人的押金,所里也只是打了个白条。那些盘还有押金能否要回来就要看各位的神通了。

年后，经过各种关系，推杯换盏，终于可以拿回盘和钱了。所里也作出了相应的处罚，可以把钱退给你，盘也拉走，但是你必须买个110报警器，价格是3210元，这样你就可以接着卖你的盘了，至少近一时期这个所是不会找你麻烦的。

本来我并不想给你们写信的，但作为一个消费者，我发现最近几期《大众软件》一直在浪费我们的钱来出讨论盗版的文章。这些事并不是几个文人在一起讨论就能摆平的，也不是一个《大众软件》能够解决的问题。换一个角度说，现在有很多讨论PS、DC的软件杂志，试问这些游戏机的软件有多少是正版的？有哪家电玩专卖店里卖这些游戏机的正版软件？至少天津大大小小的专卖店很少有这些正版软件，甚至连这些软件的正版是什么样都没见过，最多也就是PS7501等一些机器自己携带的演示盘而已。

你们该说了，你说了半天，你不也没有解决盗版的方法吗？

当然有，方法很简单！不信可以试一下。

当某一个执法机关查盘时，可以将所有的盘集中在商场门口，不抓人、不罚款，当场点火销毁所有的软件光盘，这样群众心明眼亮，经营者也没有办法去请客把盘要回来了。这样来上两三次就可能再也没有人卖得起盗版盘了。自然，老百姓也买不到经济实惠的盗版盘了；自然，中国电脑行业的市场因为没有了盗版软件也要受到很大的影响!

各位，不要光说不练，试一试，我的方法一定行，但对电脑市场的负面影响我并不乐观!

不知道《大众软件》敢不敢登我写的这篇稿?

一个忠实读者

2001.3.10

小编按：应该说，文章能不能登，敢不敢登，决定权不在我手里，而由作者掌握。如果你写得够劲够味，小编觉得读者可能爱看而且老编又没下刀砍的话（嘿，其实老编最喜欢看这类文章，比众小编还爱看！），自然会发。不但要发，文章还有稿费。你敢告诉我你的联系地址吗?

不过，我对你所说的“一劳永逸”解决盗版问题的办法不敢苟同。卖盗版盘，那是多高的利润啊？对他们来说，你销毁的这些盘不过是冰山一角，九牛一毛而已，他们怎么会心痛得不敢再卖了呢？

刚刚又收到一封读者来信，这位名叫源臣的山东朋友说，不从“更可能多地让用户得到实惠”这个突破口突破，推行有效的改革的话，正版软件要想战胜盗版，怕是很难成功。诸位以为呢？



读者评刊统计汇总

（2001.02期-2001.07期）

2001.02

应用栏目	票数	名次
实用软件	187	1
网络时代	153	2
应用心得	152	3
硬件评析	147	4
问题交流	137	5
新品初评	124	6
专题综述	115	7
读编往来	110	8
新闻速递	106	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	216	1
游戏赏析	155	2
TOP TEN	150	3
前线地带	147	4
有字天书	133	5
晶合通讯	126	6
专题企划	99	7
在线争锋	73	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
生化危机外传——危机四伏（一）	Toy	70	1
轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	愤怒的摩西	65	2
新神雕侠侣	水寒	63	3

2001.03

应用栏目	票数	名次
实用软件	340	1
应用心得	298	2
问题交流	290	3
硬件评析	267	4
网络时代	266	5
新品初评	253	6
读编往来	205	7
新闻速递	201	8
专题综述	114	9

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	359	1
攻略指引	345	2
前线地带	322	3
游戏赏析	319	4
游戏畅谈	305	5
有字天书	246	6
晶合通讯	207	7
专题企划	164	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
生化危机外传——危机四伏（二）	Toy	204	1
仙剑追忆	妮可^-^	109	2
轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	苍茫等	107	3

2001.04

应用栏目	票数	名次
实用软件	340	1
网络时代	287	2
应用心得	266	3
硬件评析	264	4
问题交流	242	5
读编往来	169	6
新品初评	166	7
新闻速递	163	8
专题综述	101	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	346	1
游戏剧场	286	2
游戏赏析	285	3
TOP TEN	262	4
前线地带	207	5
有字天书	206	6
晶合通讯	182	7
专题企划	140	8
在线争锋	120	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
生化危机外传——危机四伏（三）	Toy	147	1
网络个人安全问题谈	蒋楠	109	2
WinZip使用探密	邵亚军	86	3

2001.05

应用栏目	票数	名次
实用软件	503	1
应用心得	428	2
网络时代	411	3
问题交流	410	4
硬件评析	355	5
读编往来	334	6
新品初评	288	7
新闻速递	280	8
专题综述	181	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	596	1
TOP TEN	512	2
游戏剧场	431	3
游戏赏析	383	4
前线地带	338	5
游戏畅谈	290	6
晶合通讯	251	7
有字天书	190	8
专题企划	177	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
石器时代	cOMMANDO	184	1
软硬中国造	鼓楼	129	2
晶合团拜会	碧落	97	3

2001.06

应用栏目	票数	名次
实用软件	311	1
应用心得	260	2
硬件评析	243	3
网络时代	231	4
问题交流	202	5
新品初评	194	6
读编往来	166	7
新闻速递	143	8
专题综述	114	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	282	1
游戏赏析	275	2
游戏剧场	215	3
TOP TEN	213	4
前线地带	198	5
在线争锋	177	6
专题企划	177	6
有字天书	161	8
晶合通讯	132	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
“变速齿轮”给在线游戏带来了什么？	本刊记者	143	1
《星际争霸》经典连线对战	冥迪	123	2
2001年第一季度装机指南	聂风	79	3

2001.07

应用栏目	票数	名次
实用软件	441	1
应用心得	439	2
问题交流	366	3
硬件评析	323	4
网络时代	317	5
读编往来	314	6
新品初评	310	7
新闻速递	241	8
专题综述	188	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	475	1
TOP TEN	458	2
游戏剧场	429	3
游戏赏析	399	4
前线地带	356	5
游戏畅谈	343	6
有字天书	303	7
专题企划	257	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
女性的禁区——论女性与电脑游戏	生铁	224	1
轩辕伏魔录	释天	191	2
是是非非网络“选美”	鼓楼	129	3

幸运读者名单

江苏 栾　立　新疆 江冠霖　天津 赵雪梅　南京 张　明　海南 温济丰　广东 黄小妮
四川 刘　毅　河北 徐　宏　湖南 殷明昊　南京 碇真嗣　南京 许凌峰　山西 陈　强
北京 马少宁　江苏 陈志岗　北京 孙明雷　天津 刘威扬　北京 郝　超　辽宁 马　钰
江苏 钱　亮　福建 潘　鹏　北京 王玉博　吉林 程大为　浙江 方　波　河北 刘广生
广西 梁雨溟　湖北 程　乐　江苏 赵　伟　浙江 杨方桦　黑龙江 张波　黑龙江 张镇

复仇者 三 Avenger

北京 小翟

有一个年轻的警察笑着说："是自己跳下去？还是我们把你打死后扔下去？"

看过一部日本漫画《橙路》，上面讲主人公因为跳楼而使时光倒流。俯身看楼下的世界，突然觉得也许我跳下去时间也会倒流，如果时间真能倒流该有多好啊，那样我会毫不犹豫地跳下去。

多少次凝望着窗外，多少次几乎感觉自己跳下去，然后又将经历的过去重新经历，于是所有都顺心如意，可能吗？我摇摇头，现在我确实该跳下去，别无选择。

我没有玩过那种叫"蹦极"的运动，虽然这就是我现在的感受，从高处往下落，区别是没有绳索，没有垫子，只有思维在作着最后的运转：我觉得有些遗憾，我好象什么也没有做，就将结束我的人生，那么死亡是什么滋味？象永恒的睡眠一样长眠不起？还是像失去灵魂一样毫无感觉？是无边的空白，还是无尽的混乱，亦或是不能平息的恐怖？

我没有死吗？我落在一张半透明的遮拦网上，感觉灼热难当，似乎整个身体都被热气浸透。我想喊，可没有声音，我想这莫非就是地狱？也好，我的身心已经疲惫到了极点，就这样休息吧……

"年轻人，你还好吗？"一个穿着白大褂的老人慈祥地问道。

"这是什么地方？"我象从长眠中醒来，勉强睁开了眼睛。

"这是警察局旁边的特种冶炼厂，也是我的实验室。看，那就是冶炼炉，为了防止其它物质进入炉中，我在上面加了一个防护网，可是你怎么落了下来？"

"我被人追杀。这里是研究室？"我看了看，果然边上有很多实验台和装置。"那么你就是政府派来研究……"

"是的，我是来研究人怎么变成半脸僵尸的。这几天警察局不安定，我就搬到这里，不过从警察局的6楼还是可以进来。"他指了指冶炼炉旁边的金属楼梯。

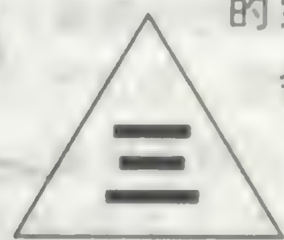
"您能告诉我怎样让僵尸恢复成正常人吗？"我急不可待地问道。

"我知道你想知道这些，我已经快研究出来了，可以告诉你。不过在这之前，你先告诉我你为什么充满了仇恨，还杀了很多人——这就是你被追杀的原因吧！"他非常严肃地说。

"你怎么知道……"我心里想，幸亏我手里没有枪，否则我会逼你说出来。我没有多谈我被追杀的原因，只是讲起我杀的第一个人是游戏房老板，第二个人是警察局的警卫，第三个以后我已经记不清了。当然，我也毫不隐讳地说出了我杀他们的理由。可是他一边听一边点头一边摇头，使我捉摸不清他的态度。

"反正，我就这样杀了他们。不管是谁，伤害我，和我有利益冲突的，我一定要杀，大不了赔上自己的命！"我最后斩钉截铁地说。

"我问你，世界上最宝贵的是什么？"他听了我讲的经历，思考了一会儿说。



"当然是自己的生命，所以凡是我的生命受到威胁时……"

"你是学医的？那你应该上过解剖课，你能告诉我看到那些供做实验的尸体后的感受吗？"

"我想作家看了，写作品可以更深刻；导演看了，恐怖片一定能够真实；最应该让想自杀的人看，看看人死了究竟是什么样子——那么他们就会懂得生命的宝贵，因为生命的价值在于生命的存在。"

"那么你为什么用自己的生命作赌注剥夺别人的生命？你以为这是游戏？可以随时死去随时复活？你以为你可以扮演你最想做的角色？是的，自己的生命是最宝贵的，生命的价值也的确在于生命的存在，可是如果你的生命对别人构成了威胁，或者你不珍惜自己的生命也不珍惜别人的生命，那么最有价值的莫过于从这个世界上消失！"

"可是他们欺骗过我，取笑过我，欺负过我，侮辱过我，难道我不可以报复？"

"阿Q换了假洋鬼子的文明棍，便去欺负小尼姑，小尼姑也许回去只有打那只大黑狗；有人上班受了上司欺负，回家拿老婆出气，至于老婆打宠物还是孩子……总之，就这样一环接一环地传下去。至于报复给承受痛苦的人还是制造痛苦的人和这些又有什么两样？"

"可是……"

"别着急，痛苦如果是一种负担，你应该承担这

个担子或者——把它化解。”

“可是，个人的道德、个人的努力又怎么救得了别人？”我忍不住说。

“但至少可以救你自己！”他异常庄重地说。

他指了指一面镜子。

“这是我？”如果我生来有过恐怖的话，我想只有这一次才真正是——那张或被人欣赏，或被人怨恨，或被人熟悉，或被人陌生的脸居然只剩下了一半。左边还是脸，右边却是惨白的头骨，幸存的只有舌头和眼睛。再看看自己的身体，着装虽然还是那套破烂的警服，身体已经极端不灵活，可以说就是，就是——一具僵尸！

为什么？

为什么！

这是为什么？我已经不由自主地哭了出来，可是那半边脸（还能不能叫作脸？）眼睛里流的是血。

“我研究发现，那位性格突变的警察嫉恶如仇，他的才华很出众，可是他提升的机会都因为他在追捕犯人中滥杀未必犯了死刑的罪犯而错过，同事劝过他，他却说以暴止暴杀一个少一个。就是这种心理和行为在他体内长期的堆积生成了一种罪恶的扩散物质——医学上也可以称之为瘤或转移癌。他被追杀逃走后尸体腐烂了相当长时间，蚊子、苍蝇、老鼠把他的病毒在城市各处传播。这病毒不是直接传染的，只是在体内潜伏，一旦自身有了犯罪的心理和行为，该病毒将被激活，然后人体就逐渐蜕变——如果这时还不停止自己的行为。”

“那么我该怎么办，我就要变成僵尸了，就恢复不了人形吗？”我几乎绝望地问道。

“答应我，从此不要再伤害任何人，也不要去报复，更不能杀人……”他像为孩子祈福一样把双手搭在我的肩上。

“我答应，我答应……”我忍不住再一次落下了眼泪，却意外发现那只眼睛流出的居然是真正的眼泪，晶莹透亮，仿佛是悔恨的凝聚。在黑暗中，我首次诞生了一丝希望，我想：如果僵尸也懂得生命的可贵和仍以人的面目存在的价值，就是说僵尸也会流出眼泪的话，我想我还有救。

“你的转化还不严重，半个小时内服药还可以恢复。看，”他指着酒精灯上正在加热的一支蔚蓝色试管，“还有差不多20分钟第一瓶解药就制作完成了。现在，我必须去做实验，你到那间隔音室里休息一会儿，不要打扰我，那里放着我研究的报告和解药的配方，你可以看一看。好，我们20分钟后再见。”

我推开隔音室的门走了进去，正中间的桌子上放着一本书，书里有几张纸，我翻开书的扉页，上面有一行题字：“我们错看了这世界，反而说它欺骗了我们。”

是啊，我们看到别人不顺眼，反说他们让我们讨厌；我们做错了事让自己受苦，反说世界不公平；我们看到世界有阴影的时候，却没有看到更多的地方是光明的。

我边看着那些资料，边不断地思索。20分钟很快就过去了。我连忙拿起资料走出隔音室，却看见那位年长的研究员趴在实验台上，鲜红的血液顺着他银白色的头发落在雪白的工作服上。我连忙冲过去摇晃他的胳膊，他似乎还有一点气息。

“天啊！你怎么啦？”

他缓缓睁开眼睛。

“是谁，是谁下的手？”我怒不可遏地问。

“解药呢？”他看清楚了是我。

“解药呢？”我和他同时发现试验台上那支蔚蓝色的试管已经毫无踪迹。

“对不起，我只来得及做出这一份，你只有自己想办法去找回它。记住，你的时间已经不多，一旦变成僵尸就绝对不能复原。”他充满懊悔地说。

“我一定把解药找回来，我一定要为你报仇！”

“不，不必，我忘了告诉你，你要设法把这些资料公开发表。”他指指我手中拿着的几张研究成果。“记着，不要为我报仇，我们的生命太短暂，甚至没有时间去报复……”

“我不喜欢听诗歌……”一颗手雷扔了过来。我向左边接连翻了几个滚，勉强躲过了炸弹。站起身来一看，果然是她——Cherry。

“Cherry，你为什么要杀他？对不起，我问得太多余，我应该想到在这里能见到你。”我异常冷淡地说。

“你是谁？没想到一个僵尸也会认得我？”她还是甜甜柔柔地笑着。

“是的，马上就是了，我想你不会记得我——我是Avenger。”我放下了挡在左边脸上的手，“是我，如果10分钟内我不能够得到你手中的解药——我想应该在你手里，我将成为一个彻彻底底的僵尸，看在我还没有失去意识的份上，可以给我吗？”

“当然可以，不过得拿你手中的资料来交换——怎么，不愿意？你是人的时候我差点儿杀了你，变成僵尸我杀了你就没有人可以干涉。快点儿，趁我还没有改变主意前把资料交给我。”

嘀嘀，嘀嘀，嘀嘀……

什么声音？我四处观望，原来是停电了，UPS不断地鸣叫，记得是很久没有充电了，这次能坚持多久？难道我没有时间恢复成正常人吗？是啊！我们的生命的确太短暂……

“我不能给你，我很快就变成僵尸了，在这之

前，我想我唯一能做的有意义的事就是把这份报告和解药的配方送到警察局……”我快步冲上了冶炼炉旁边的金属楼梯，向通往警察局6楼的门跑过去。

“站住！你如果再向前走一步我就开枪！”Cherry 也冲上楼梯，在我背后准备射击。

“如果你开枪，我就把资料扔到炉子里。”高温炉子里的热气使我们之间的空气也跟着摇摆不定，她的脸看起来异常恐怖，扭曲的皮肤，狰狞的肌肉。莫非这才是她的本来面目？

“如果你把资料扔到炉子里，那么你怎么完成他托付给你的事情，你还有多少时间？”她继续端着枪，指着那位研究员已经被炸得不成形的尸体。我无言以对，只是听见嘀嘀……嘀嘀嘀……嘀嘀嘀嘀……嘀嘀……UPS的鸣叫声越来越尖锐，我确实没有时间了。

猛然间，6楼的门打开了，跃进来一条身影，尚未看清楚时，她已经和Cherry对射了一枪。Cherry被打中手腕，枪落在了楼梯下。她则被擦伤了脖子，在她失去平衡的时候，她的手枪滚到了我的脚底下。我连忙捡起枪，瞄准了Cherry。

“你第一次没有用枪瞄准我。”旁边的她苦笑道。

“Lilies，是你！”我和Cherry同时喊了出来。

Cherry从衣袋里取出那支蔚蓝色的试管，在我眼前晃了晃，然后把手伸到了楼梯外面，笑着说：“只要我一松手，你就永远当僵尸吧！”

“我要开枪了。”我觉得我说话的声音越来越不对，似乎是转变成僵尸的前兆。我的手心攥出了汗。

“怎么，当僵尸很好玩儿？我给你机会，用这把枪，干掉Lilies，然后我就把解药给你。当然，资料必须给我。”Cherry边说边摇晃着手中的试管，“时间已经不多了，快做决断吧！自己的生命是最宝贵的，相比之下，别人的生命算什么？去，杀了她！”

“只有杀人才能拯救自己，你选择杀谁？”我想起了那个随意作答后进入这个剧情的问题。真的别无选择吗？难道真的只有杀别人才能拯救自己？我摇摇头，还是拿枪瞄准了Cherry。

“Avenger，不要杀她！”Lilies大声对我说。

“对，我不会杀她，我也没有办法救自己。”我走到Lilies身边，对她说：“你不是我的朋友、亲人，更谈不上情人和爱人。可是我也不能伤害你，我们谁都不能伤害任何人。”我取出资料递给她。

“你不想活了！杀了她！把资料给我！”Cherry发疯一样地喊。

我只是用枪紧紧地瞄准着Cherry的手，在时间一秒一秒的流逝中对着准星。

“你想打我，没那么容易，我会在你开枪之前把试管扔进炉子。”Cherry显得很紧张。

“那样最好！”说着我就开了枪，子弹准确无误地击中了那只试管，试管爆裂了，蔚蓝色的液体喷洒而下,还没有落到炉子里就化为蒸气飘了上来，弥散在空中，有一种极其苦涩的味道。

我怎么能不痛苦？她矢口否认了我们所有的接触，我没有反驳，因为我们不能由于自己的过错而怨恨别人的改变。我知道了：情感不是痛苦的制造者，痛苦也不是情感的终结者。

“你这是干什么？！”Lilies叫道。

“我们的生命太短暂，甚至没有时间去报复。”我很平淡地说道。

“这是什么意思？”Cherry问道。

“就是说我的生命很快就要终结了。”我把手枪还给了Lilies，然后缓步向楼梯边的扶手走去，那里有一根粗大的铁链。

“你要干什么？我们想想办法，你一定会恢复成人的。”Lilies不解地问。

“你怎么这么不明智，如果你杀了她，你就可以得到解药的。”Cherry不可思议地笑了。

我看着Lilies，又看看Cherry，然后笑着说：“如果真的只有杀人才能得到拯救的话，我已经找到答案了——那就是自杀。”

嘀嘀嘀嘀……嘀……嘀嘀嘀，UPS的声音紧张得让人窒息。

我抓起那条铁链向炉子里滑去，越来越热，那不是融化的感觉，那象是身心的升华。脚烧着了，很疼，烈火将浑身包围，我仿佛看到自己的过错都已经自行消灭，所有世间的罪恶也都被烈火消融，我觉得我现在做的事情，远比我曾经做过的任何事情都好；我现在所要去的地方，比我曾经知道的地方都更好、更好。嘀嘀嘀……嘀嘀嘀……就在这样的声音中，面前一片黑暗……

就在我和她最后见面的那一天，我们没有多谈，我只是真实地说明了自己的观点，我不在乎她有什么改变，因为我知道经过漫长的时间，很难说没有什么成见，很难说是否已经疏远，也很难说有没有机会再次见面，因为我还将面对新的生活空间，也将迎来崭新的一天。

我静静地坐在漆黑的房间里，没有思想。黑暗逐渐退去，光线漂白了四壁。我缓慢地走到了镜子前面，睁开了眼睛，还好，我还是我。一个普通的人，但是很年轻，很年轻啊！

光明终于到来，我也应该开始平静却崭新的一天，因为明天总归要继续——不管你愿不愿意。

（全文完）



大众软件

《半条命－反恐精英》之完全战术手册

2001年7月隆重推出

20万字，全彩200页
详细的武器档案
官方地图详解
国内知名CS战队参与制作
顶尖高手指点
附送1张光盘
收录CS常用软件，
大量新增地图，人物皮肤、Model；
各种插件，爆笑动画、漫画



PC天书2001

我们知道你有一台旧的不能再旧的电脑
但它需要新的能源就像你需要最新的硬件知识一样
所以
我们的PC天书在等你

《PC天书2001》全新的DIY宝典新世纪的PC天书，
280页，450000字精彩正文全力奉送，
囊括2000－2001年电脑硬件新技术、新产品，详细配图报道，
集合超级玩家DIY技巧从选购到装配，从调试到运行全面配图介绍，

同期推出《PC天书2001 CD》，收录2001年PC系统测试，
硬件优化软件，超值容量。



大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织

前彩4、前彩5、前彩6、

广告索引

晶合时代软件技术有限公司

晶合天桥分店
地址：崇文区永内大街10号（天桥商场对面）
联系人：贾冬伟　电话：67164859

晶合安定门外分店
地址：东城区安外西河沿14号楼都市绿洲超市内 联系人：茯凤海

晶合劲松分店：
地址：劲松中街肯德基向南100米，快乐大本营内
联系人：王美玉
电话：67164859

热烈庆祝 新开分店

晶合新源里分店
地址：新源街31号（新源里一中旁）
联系人：付丽
电话：64613957

晶合团结湖分店：
地址：团结湖路路口亿客隆超市内
联系人：梁敏
电话：65995814

名称	电话	人名	地址
晶合北京总店	67164859	韦时良	崇文门外磁器口临16号
晶合知春大厦分店	62630299	李燕冰	知春大厦中发电子市场1层
晶合百脑汇分店	65995814	高键	朝阳区百脑汇3层3036
晶合西单华威分店(6层)		吴爽	西单华威6层
晶合垂杨柳分店	67790550	王诗南	广渠门外大街28楼东1号
晶合万事吉分店	67621945	吴梦玲	丰台区永外刘家窑塔园12号万事吉商城2层
晶合和平里分店	84210214	赵毅南	和平天元商厦对面
晶合安定门分店	86472172	郭宏春	安定门内大街181号（北京环湖书店）
晶合大兴分店	69202500	禹阳	北京市大兴县黄村镇兴丰街62号
晶合长椿街分店	66018119	宁琦	长椿街国华商场对面
晶合万寿路分店	68159093	武利霞	海淀区万寿路20号
晶合科苑书城分店	68515544-2095	商超	公主坟科苑书城
晶合平安里分店	66182792	欧纯革	平安里十安路口向西100米路南
晶合西城电子科技书店	66165974	杨月	新街口南大街105号

外地新建分店

海口商易电子商务有限公司
地址:海口商易国贸大道国贸大厦B座首层
电话:0898-66746991/66746992
联系人:潘剑锋

温州晶合软件专卖店
地址:温州市新电脑市场新世纪大厦302号
电话:0577-88858720
联系人:章希圣

大众软件邮购中心

本期金卡会员特价产品

名称	价格
大话西游I金典藏版	168/128
KV3000	168/128
瑞星2001版	188/128

晶合时代风系列

名称	价格
晶合时代风-轩辕剑3	48/48
晶合时代风-仙剑奇侠传	28/28
晶合时代风-明星志愿合集	48/48
晶合时代风-露露奇侠传	48/48
晶合时代风-新天使帝国(标)	48/48

晶合时代电代理新品

名称	价格
千年(客户端)	38/35
千年(储值卡)	28/25
端午传奇	38/35
大字终结者	58/52
吸血鬼德古拉之魔体复活	58/52
精灵幻境	28/25
精灵幻境2	38/35
新天使帝国(珍藏版)	68/62

精品荟萃

名称	价格
秘密潜入	48/43
大联盟棒球2001	38/35
英雄无敌历代志(硝烟战神)	48/43
3D大食客	35/32
牙膏-明日之星	68/62
刀剑笑(套装)	28/25
精彩推介游戏库-秘密潜入2001	25/22
中国围棋	29/26
小悲龙学程记(豪华版)	68/62
大家来找碴II	28/25
1937特种兵	48/43
半条命-反恐精英	68/62
终极刺客	48/43
杀出重围	48/43
露西麻将	48/43
魔法门八-毁灭者之日	48/43
三角洲特种部队3	49/44
极地之光	48/43
异形之掠夺号击	48/43
落日帝国(英文版)	50/45
暴风战士VS劲爆游戏大本营	48/43
小鸡快跑	48/43
疯狂四驱车	50/44
古龙群侠传(豪华版)	198/178
古龙群侠传(标准版)	68/62
轩辕剑3--天之痕(精装版)	69/62
轩辕剑3--天之痕(豪华版)	198/178
生化危机3(标准版)	48/43
生化危机3(豪华版)	198/178
爱的记忆(标准版)	38/35
爱的记忆(豪华版)	69/62
轩辕伏魔录	58/53
新蜀山剑侠	69/62
深海战将	48/43
NBA2001	50/45
鲸岛小英雄	158/140
倒甲传说	19/17
暗落天使	69/62
心魔	38/35
梦幻模拟战1	25/23
梦幻模拟战2	38/35
梦幻模拟战3	48/43
梦幻模拟战典藏版	98/90
星际争霸(世纪回顾)	98/88
FIFA2001	50/45
心跳回忆补完	18/18
暗黑破坏神II(豪华版)	228

产品包装较大，需加20元邮费

网开一面

名称	价格
联众会员年卡	120/120
联众会员季卡	35/35
联众会员年卡套装	128/128
联众会员季卡套装	48/48
石器时代(游戏盘)	29/26
WGS会员卡(620点)	30/27
WGS会员卡(1060点)	50/45
网络三国(游戏盘)	19/17
网络三国(月费卡)	19/17
万王之王(游戏盘)	19/17
万王之王(月费卡)	18/16
万王之王(人物卡)	18/16
千年(游戏盘)	38/34
千年(月费卡)	28/25

MP3-原音重现

名称	价格
榜中榜1	28/25
榜中榜2	28/25
刘德华-(MP3)	25/22
合辑五-(MP3)	25/22
齐秦-(MP3)	28/25
王菲-(MP3)	28/25
谢霆锋-(MP3)	25/22
BEYOND-(MP3)	28/25
罗大佑-(MP3)	35/32
张学友-(MP3)	25/22
林忆莲-(MP3)	28/25
张宇-(MP3)	25/22

万智牌

名称	价格
2000年冠军套牌	99/90
第七版起始牌(中文版)	65/60
第七版补充包(中文版)	25/25
三国起始牌(中文版)	58/55
三国补充包(中文版)	20/20
三国预组(中文版)	53/50
大战役起始牌(中文版)	99/90
大战役补充包(中文版)	29/29
时空转移预组套牌(中文版)	99/90
时空转移补充包(中文版)	29/29
预言起始牌(英文版)	99/90
预言补充包(英文版)	29/29
玛凯迪亚起始包(英文版)	99/90
玛凯迪亚补充包(英文版)	29/29
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌夹	4/4
国产牌套(透明)(每张)	0.20/0.20
进口透明牌套(150张)	16/16

(凡购买价值100元以上万智牌者，赠万智牌玩家手册一本，数量有限赠完为止)

百宝箱

名称	价格
掌上电脑开发专辑	38/35
游戏开发专辑	38/35
律师资格考典	98/88
PC游动力-驱动一条龙	48/43
OFFICE XP最新体验	27/24
炒股宝典	48/43
中文特快汉字输入法普及版	98/93
黑客防线6	27/23
Pro-Magic5.12即时恢复系统	49.9/45

邮购地址：
北京市海淀区苏州街邮局80-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：(010)82634107 82634092
E-mail:jhvd@jhpop.com.cn
点击jhpop.com，即可在"晶合社区网"上直接选购产品！

北京60所高校勤工俭学书报亭|碟中碟软件校园会员店|特价热卖！

碟霸

正版电影&"碟霸"播放器典藏套装

4CD
标准零售价58元
首批特惠38元

"碟霸"系列产品首批推出三个系列，共六辑。每辑4CD均包括"正版电影10部"和"碟霸影音播放器"。

■ "碟霸"超酷影音播放器

1、支持**RM**、**RA**、**MPEG4**、**DivX**、MOV、DVD、VCD、MP3、MPG、DAT、VOB、AVI、WAV、MID、MIV、RMI、MPV、MPEG2、Windows Media等流行媒体格式。
2、首创**QQ**风格播放面板。
3、首创按帧精确播放。
4、智能卡拉OK效果。
5、自动播放各种媒体光盘。
6、实现多速率播放、多声道控制。
7、兼容各种软硬件环境。
8、支持Windows95/97/98、windows2000、windowsME。

■ 正版电影·经典全接触

"碟霸"提供的原装正版电影，采用最新压缩技术，可将七张VCD压缩至一张CD-ROM。所有影片内容完整，影音不变质。每辑10部正版电影，每部3.8元。

■ "世界经典电影百年珍藏"系列

中英文双语、看经典电影、学纯正英语

第一辑：《乱世佳人》《简爱》《傲慢与偏见》《茶花女》《百万英镑》《大饭店》《真假公主》《居里夫人》《翠堤春晓》《环游世界八十天》

第二辑：《茜茜公主》《年轻的皇后》《皇后的命运》《维多利亚女皇》《王子复仇记》《西线无战事》《红河谷》《浮生若梦》《黑郁金香》《战地钟声》

第三辑：《魂断蓝桥》《戴安娜王妃》《人国民》《呼啸山庄》《煤气灯下》《爱玛》《安娜·卡列尼娜》《摩登时代》《风流寡妇》《凯旋门》

第四辑：《罗马假日》《蝴蝶梦》《39级台阶》《费城故事》《双城记》《漂亮朋友》《阿里巴巴和四十大盗》《英俊少年》《北非谍影》《德伯家的苔丝》

■ "港台娱乐大本营"系列

第一辑：《千王之王》《逃学威龙》《神经刀与飞天猫》《龙争虎斗》《中华赌侠》《绝命神偷》《愈堕落愈英雄》《热血小虎队》《恋战冲绳》《流星雨》

■ "欧美大片排行榜"系列

第一辑：《沉默羔羊》《绝路烽火》《旅行奇遇》《零点爆破》《夺命病毒》《雪崩危情》《以牙还牙》《紧急降落》《双面娇娃》《邮购新娘》

新片陆续上市，敬请关注！

正版电影 ¥3.8

现已上市



里仁软件行销联盟承销　咨询电话/OEM：62537857/58/59/60　订货电话：86241512/82612510/82610701　广州代表处：020-
京里仁计算机公司出品　E-mail：lesson@263.net.cn　地址：北京海淀区中关村邮局107信箱　邮编：100080

全国各地软件店、书店、音像店均有销售

金山影霸III

高清晰的影音播放组合



标准版：48元 (1CD-ROM+4VCD 共5张)



新技术

- **播放质量，更胜一筹：** 国际顶尖解码引擎，画面更流畅、画质更清晰。
- **超强纠错，烂盘通吃：** 采用超强纠错技术，全速读盘无噪音。
- **所有格式，一网打尽：** 全面支持 MPEG1, MPEG4, AVI, RM, CD, MP3等60多种媒体格式。全部搞掂VCD，音乐CD，MP3。
- **格式转换，又快又多：** 瞬间实现CD到MP3，VCD到MPEG4格式之间的转换。90秒钟一首歌，速度是普通转换程序的2.5倍。

新体验

- 国/粤语和中/英文双配音的影片，能够轻松实现左右声道切换，切换后仍然保持混合声效果。
- 智能记忆，断点续播，能够轻松从上次停的地方开始播放。
- 自动禁止屏幕保护、自动隐藏鼠标、定时关机，各种功能体贴入微。
- 基本界面酷似家用VCD，每个按钮你都熟悉。
- 重金属、紫色诱惑、漂亮BABY、蓝调吉它……换种界面，换种心情。



超值赠送

TOM and JERRY 猫和老鼠

满满4张CD，超长24集，足足300分钟，爆笑全场，过一把卡通瘾。

词霸家族

金山词霸.net2001	专业版38元 升级版19.8元	金山快译.net2001	专业版38元 升级版19.8元
金山词霸中日英版	128元	金山游侠III	48元
金山打字通2000	28元	金山书信通2000	28元

金山软件俱乐部 正版用户大家庭！买金山软件，免费加入俱乐部，详情欢迎访问http://club.kingsoft.net
地址：北京市9605信箱 邮编 100086 电话 010-62524868 传真 010-62638287
技术支持 support@kingsoft.net 大客户咨询电话 62524868-186 欢迎邮购 邮资免费
网站：www.joyo.com
用户热线 010-62524868-678/613/614 800-810-5770(北京地区)
经销商订货热线 010-62638312 OEM授权联系方式 OEM@bj.kingsoft.net
金山 KINGSOFT www.kingsoft.net



技嘉科技有奖调查问卷

GIGABYTE

国统涉外审字[2001]0008号
自愿调查

进入99年《商业周刊》"全球IT行业百强"排名的台湾企业有

答案(至少填写一家):

唯一连续四年蝉联"台湾精品奖"的主机板企业是

答案:

主板厂商中月出货量高达一百万片的企业是

答案(至少填写一家):

提供专利双BIOS技术的主机板品牌是

答案:

提供EasyTune Ⅲ超频软件和@BIOS在线升级的主机板品牌是

答案:

在显卡产品中推出专有Dual Cooling散热技术的品牌是

答案:

在服务器机架式1U产品中率先实现IDE热插拔技术的品牌是

答案:

您认为主机板产品的最佳购买价格是

1、800元以下 2、800-900元 3、900-1000元 4、1000-1100元
5、1100元以上 选择

您认为显卡产品的最佳购买价格是

1、500元以下 2、500-700元 3、700-900元 4、900-1100元
5、1100元以上 选择

您认为最佳的计算机装机总价应在

1、4000元以下 2、4000-5000元 3、5000-6000元
4、6000-7000元 5、7000-8000元 6、8000-9000元
7、9000元以上 选择

您的装机方案来源于

1、朋友推荐 2、自己决定 3、经销商建议
选择

您的计算机使用经验为

1、没有接触 2、一年 3、两年 4、三年 5、三年以上
选择

您计划如何应用计算机

1、文字处理 2、上网 3、游戏 4、图形处理
5、办公 6、其他 选择

您经常阅读的前三个计算机媒体报刊杂志是(按阅读顺序排列)

1、CHIP新电脑	2、多媒体世界	3、电脑
4、电脑爱好者	5、电脑报	6、电脑高手
7、电脑商情报	8、电脑新时代	9、电脑自做
10、电子测试	11、大众电脑	12、大众软件
13、电子与电脑	14、个人电脑	15、计算机世界
16、计算机应用文摘	17、家用电脑与游戏机	18、微电脑世界
19、微型计算机	20、新潮电子	21、现代计算机
22、中国电脑教育报	23、中国计算机报	24、其他

选择

技嘉科技有奖市场调查活动说明

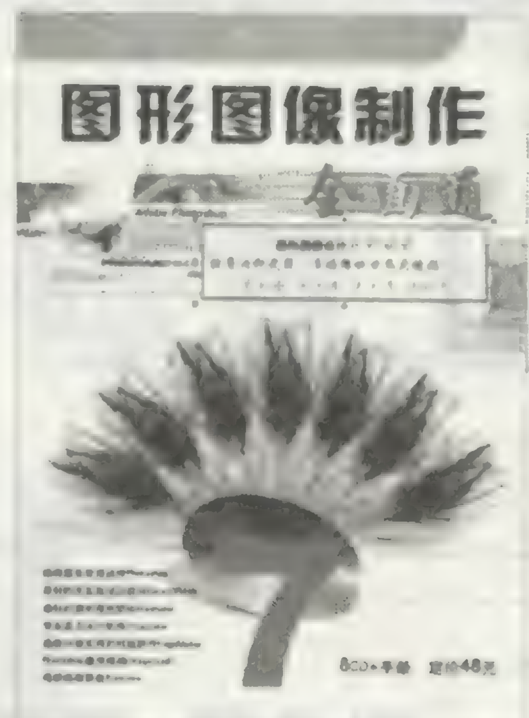
- 1、剪下本市场调查问卷(复印有效),认真填写调查内容,并连同您于2001年2月后所购买之任一计算机板卡产品的质量保证卡副卡一起寄到指定地址。为确保DIY用户的真实性,对于无法提供用户资料副卡的市场调查问卷将视为无效。
- 2、调查参与者应保证个人资料和联系方法的完整和准确性,个人资料不全或联络方法不准确将被视为无效。
- 3、本次活动分为2001年2-6月和7-12月两个时间段,每个时间段结束后通过抽奖的方式选出三名幸运参与者。以当地邮戳为准确认调查参与者所参加的时间段。
- 4、每个幸运参与者将得到技嘉科技提供的一辆上海通用赛欧轿车,个人所得税、购置费等相应费用由个人自理。
- 5、必须在参与本次活动的信封上注明市场调查。
- 6、调查问卷指定信箱:
  信箱:北京市86-009信箱
  邮编:100086
- 7、抽奖实况将在2001年7月23日和2002年1月21日《中国教育电视台》电脑之夜栏目播出。
- 8、本次活动如因不可抗或政策等因素意外终止,技嘉科技不承担任何责任。
- 9、本活动最终解释和修改权归技嘉科技所有。

本次市场调查活动由赛迪网信息技术有限公司承办

万众 骏网 合力 软件分销组织总经销

万众分销 · 火鹰精品

★图形图像制作全面通



8CD 48元

赠精美手册

- ◆经典图形处理软件 Photoshop
- ◆最好的矢量图设计软件 CorelDRAW
- ◆最好的图形原创软件 Freehand
- ◆专业美工设计软件 Illustrator
- ◆最流行最实用的排版软件 PageMaker
- ◆photoshop 最佳搭档 Imageready
- ◆视频编辑首选 Premiere

★经典影音设计素材大荟萃

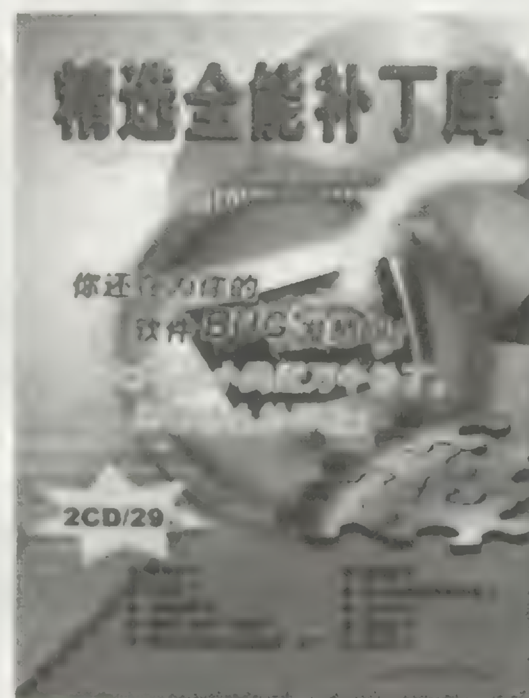


3CD 38元

多媒体和游戏开发人员的影音圣典，有五十余类近万个音效素材，可以满足游戏开发、多媒体制作各个方面的音效需求。

★精选全能补丁库

2CD 29元



- ◆硬件补丁
- ◆系统补丁
- ◆多媒体系列
- ◆网络工具补丁与插件
- ◆图形设计软件外挂插件、补丁
- ◆编程系列
- ◆汉化补丁
- ◆游戏补丁

……

★经典动画设计素材大荟萃



5CD 48元

包括动画贴图、场景材质和大量的动画实例。集10000多个文件，无需再创意，即可直接调用，使您的制作变得游刃有余，事半功倍。

★源码超市

2CD 38元

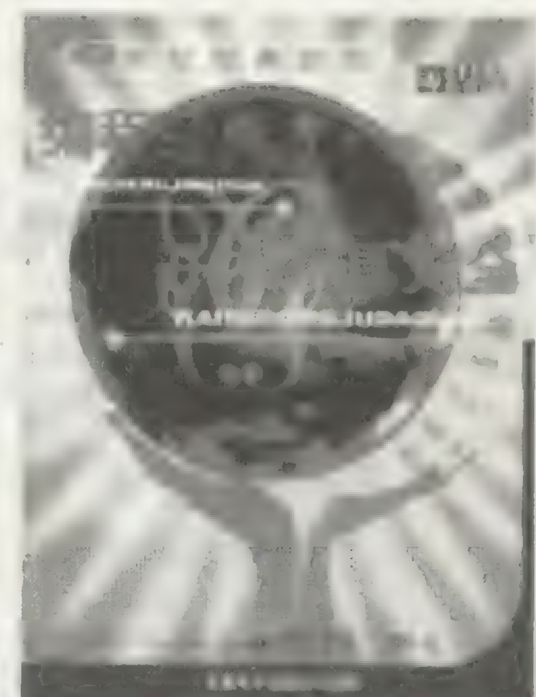
赠120页说明书



电子商务系统
网站管理系统
股市分析系统
新闻发布系统
……

病毒源代码
游戏源代码
多媒体源代码
图形处理／特效源代码
各类技术文档／白皮书

★编程经典开发工具大全



2CD 35元

包括asp，delphi，Javascript，Perl，php等编程所需的各方面辅助开发工具。

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商

特约邮购
万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109，62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-62627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

广告咨询卡

我在贵刊 ____ 年第 ____ 期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到 ______________ 公司（厂家）__________ 产品（技术信息），希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名：__________ 年龄：________ 职务：__________

电子邮件：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
网龄		4.
邮编:		5.
地址:		

我的榜评

TOP TEN

选票

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱

大众软件杂志社收　　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第12期）

姓　　名		性　　别	□男　□女	年　龄	
通信地址		电　话		E-mail	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 新品初评　□ 专题企划　□ 游戏赏析

□ 专题综述　□ 实用软件　□ 攻略指引　□ 游戏剧场

□ 硬件评析　□ 网络时代　□ 有字天书　□ TOP TEN

□ 应用心得　□ 问题交流

□ 读编往来

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》杂志社搬家了

搬迁地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦4、5层

邮编 100036

电话 总　机 88118588

广告部 88135623

88135604（传真）

发行部 88135613

88135614（传真）





韩国 2000 世界文化展示会指定游

千年战争

火热上市

双CD 58元

简体中文版



各国英雄的华丽的魔法效果



富有真实感的海上战场和登陆作战

1000 年的古韩国文化回顾，全面真实再现韩国史实的即时战略游戏。

战争与和平，在久远的高丽、新罗、百济三个王国之间随时进行着……



模拟韩国



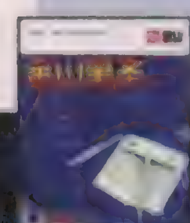
简体中文版

上市时间：2001 年 6 月

探索韩国城市历史文化的经营建设类游戏。

建设一个和平和理想的家园城市，做理想城市中最伟大的市长。

游戏中自带的CD播放键让你在玩游戏的过程中尽情欣赏音乐的乐趣。

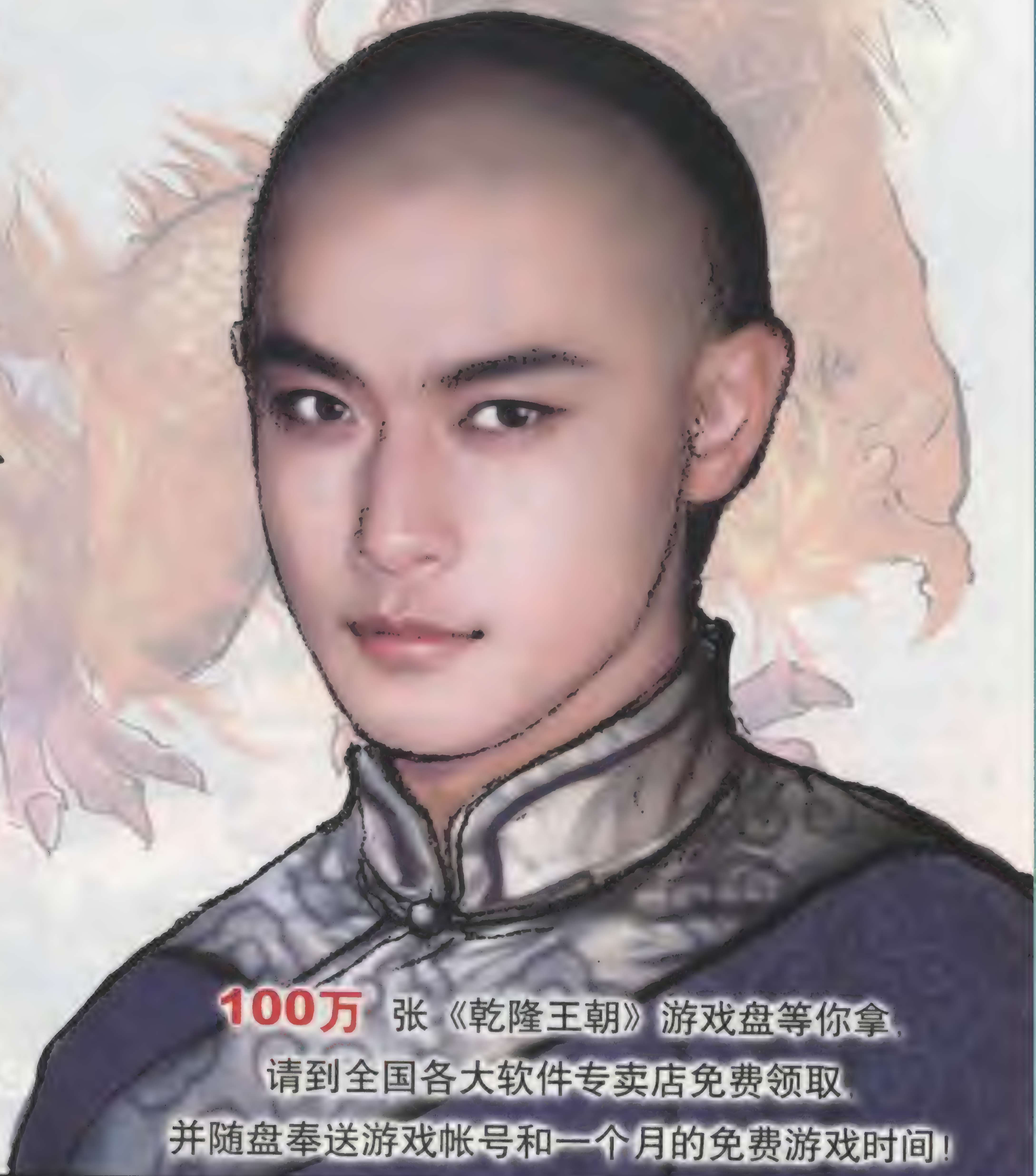


金山笔圣手写系列：有线、无线笔，512级压感板，轻松识别潦草字 USB版现已上

金山软件股份有限公司 地址：北京市 9605 信箱 (100086) 总机电话：010-62524868 用户热线：分机 678/613/614 E-mail:support@kingso

经销商订货热线：010-62638312 OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net OEM热线：分机753 集团购买热线：分机186 俱乐部热线：分

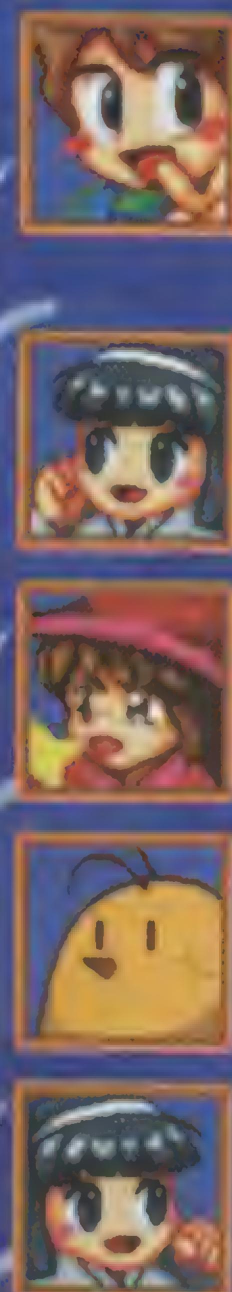
http://club.kingsoft.net 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 欢迎邮购 邮资 5 元


万人连线线上游戏
WWW.KOK.COM.CN
乾隆王朝
THE QING DYNASTY
萬王之王
KING of KINGS
虎啸龙吟
谁是万王之王
100万 张《乾隆王朝》游戏盘等你拿，
请到全国各大软件专卖店免费领取，
并随盘奉送游戏帐号和一个月的免费游戏时间！
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096906-507/508 E-mail:service@kok.com.cn

魔法公主与泡泡龙

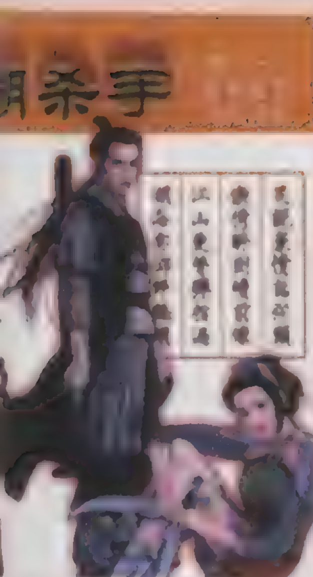




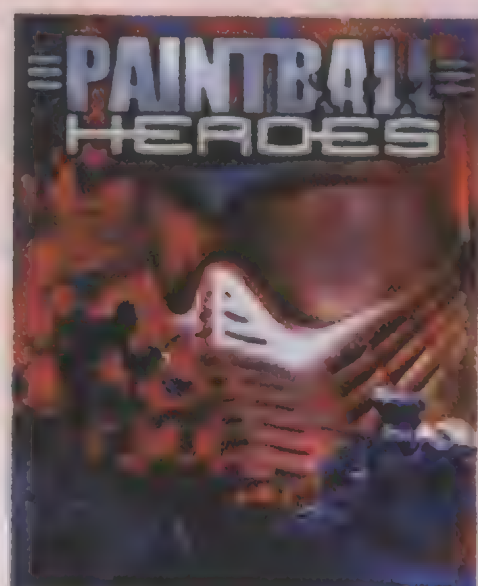


腐朽的国王

爱情路上的凶险.《魔法公主与泡泡龙》



《江湖杀手》
39.9元
5CD游戏套装
含笑傲江湖
孤胆枪手Ⅱ



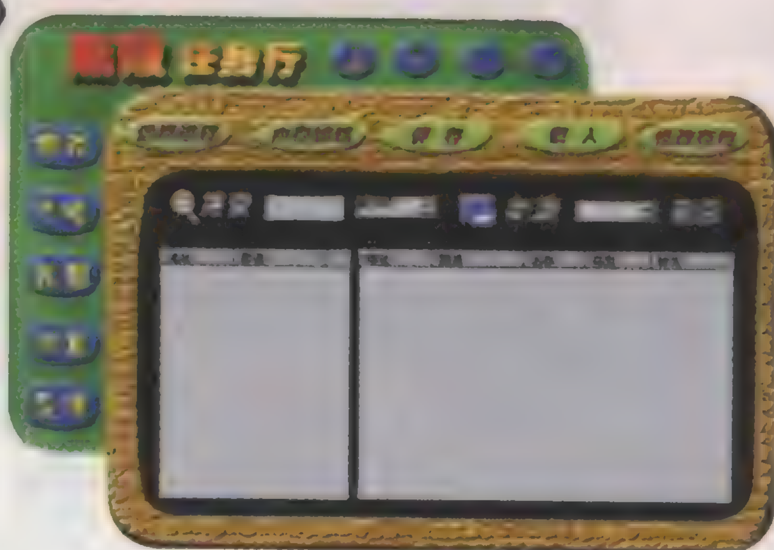
《匹特搏》
38元
射击
向前
无畏者的游戏



《无敌英雄传》
48元
英雄般的史诗情节
铁达尼号的浩气
回肠的情爱故事



《梦幻模拟战Ⅲ》
48元
以大魄力3D场
景为傲淋漓尽致
展现战斗画面



《无敌任我行》38元
录象工具重现游戏进程
无级变速随心所欲
画面截取让瞬间永恒
模糊查找最迅速的修改

2001年6月
先后上市

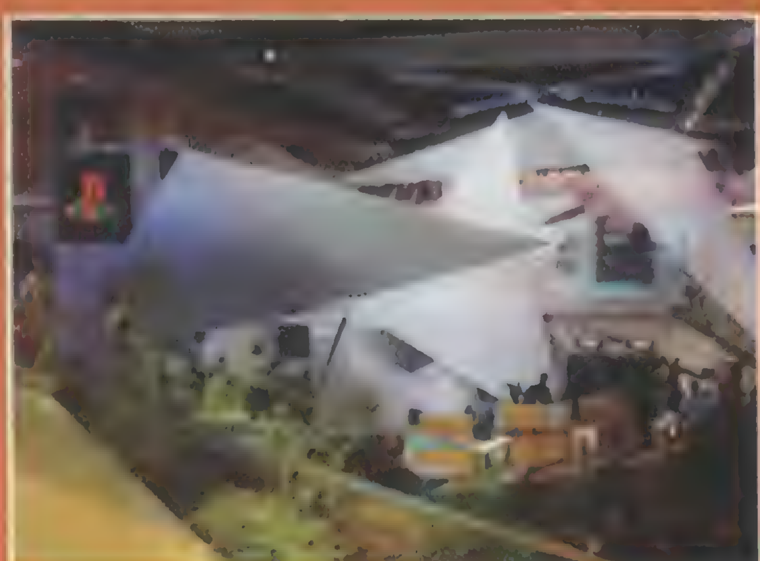
以上游戏由北京圣比尔科贸有限公司总代理　　TEL:(010)62527965/64/63/

touch the future

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

穿越迷雾丛林——经历E3expo 2001

本刊记者/Lrosa







如果有什么交互娱乐会出现，它首先会出现在E3，IDSA的总裁Douglas说这句话的时候一点炫耀的意思都没有，他只是在说明一个事实。关于E3更多的背景资料，我们不妨回顾一下本刊1999年6月上杂志《抢鲜报道》一文，里面有非常详尽的说明，诸如什么是交互数据软件协会（IDSA）、娱乐软件等级评定系统以及E3的历史等等，虽然两年过去了，这些基本上并没有太大的改变，这里将不再重复。

E3中除了展示新品外更重要的目的其实是增进思想和促进贸易，5月16号这一天是属于参展商布展和Workshop的专业研讨会的，与会者均是业内专家。

不妨随便看几个主题：

How to Build a successful Game Development Studio?（如何构建一个成功的游戏开发小组？）

Roadmap to Tomorrow's Games,Tomorrow's Gamers.（给明天的游戏和玩家的路标）



随后的2天就是被称为SESSIONS的讨论会，这个会比Workshop规模较小些并带有更多参与的性质，包括开发者、在线游戏、商业趋势、特别专题和座谈会5个大类25个主题，大部分话题都饶有趣味，比如Do game journalists play fair？游戏产业在高速成长，游戏杂志亦然，今天的游戏杂志有着怎样的权威和负有怎样的责任？这类杂志也会遵循其他消费类杂志所遵循的游戏规则吗？这个研讨会让开发者和游戏传媒代表济济一堂共同展开讨论。



进入游戏那里将是一个奇幻的世界，但在游戏之外仍然还是迷雾丛林。

各参展商费尽思量竞艳极孅地将展会中心装点成一个传奇般的城堡，出人意料的布局造型各异的模型目眩神驰的展示和抢尽镜头的美女，你可以选择的词汇变得如此贫乏，而我的选择也很平淡：fantastic！

游戏之外的世界却是另外的规则，那是由市场、产业规模、竞争和技术所左右的，对于游戏中的人物来说，渴望探知造物者的困惑这份心情与人类渴望了解上帝的选择的心情该是一样的吧，幸好游戏的上帝是我们只要愿意就不难了解的。游戏之外的这个世界在急速的成长着，这里没有人的视线能够洞穿迷雾看见未来，但是E3却提供了这个机会给我们去感受，您可以试着和我一起来Touch the future（本届E3主题：触摸未来）。

第一天：E3 Exhibite Halls Now OPEN!

5月17日 天气：晴，有震感 心情指数：平淡



早8点，我们就准时出现在展馆大厅中，原本打算开馆后正式开始全程录像，不过注册处排队的长蛇阵壮观到两人不约而同抄起传统相机和数码摄像机，拍后对视骇然，来洛杉矶数日见到的人全加起来也没有这一刻多，其扰攘情形即或比以人多著称的北京国展也不稍让。



在此偶然碰到了国内同行兼旧识的《新娱乐时代》记者钟以山，自然分外亲切，他装束相当夸张，除了肩上背的手上提的，还拖了一个带滑轮的旅行箱，不问可知也是资料狂人。这次大展黄肤黑发的亚洲人特别多，除了历次参展的主力日本厂商外，来自韩国和中国台湾省的记者也随处可见，很多甚至不是电玩娱乐行业的媒体也全情关注，我就在UBI（育碧）今天方始布置好的大脚车（monster truck）外看到来自我国台湾省的电视台一组4人，甚至还带着漂亮的主持人小姐和导播，自然那个造型酷毙的疯狂大脚车将镜头抢尽。对UBI SOFT而言雷曼是永远的主角，大屏幕上雷曼又玩新花样，不过好像他们并不在意展示游戏，让这个品牌形象深入人心似乎才是目的。这次还将《雷曼 II》移植到GBA（Game Boy Advance）上，记者见猎心喜，操练了一把，旁边工作人员立刻趋前殷勤地大加解说，让我再也玩不下去了，只有罢手侧耳恭听。此外帅气的蝙蝠侠也将同时出现在PS2和GBA上。

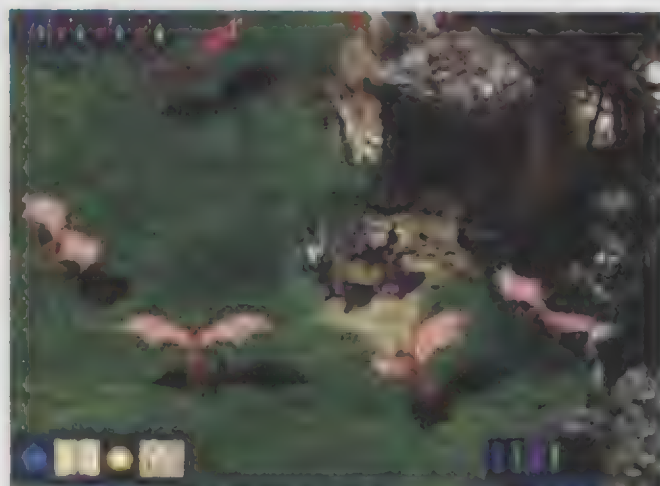

疯狂大脚车


来自台湾省的主持人小姐

UBI SOFT



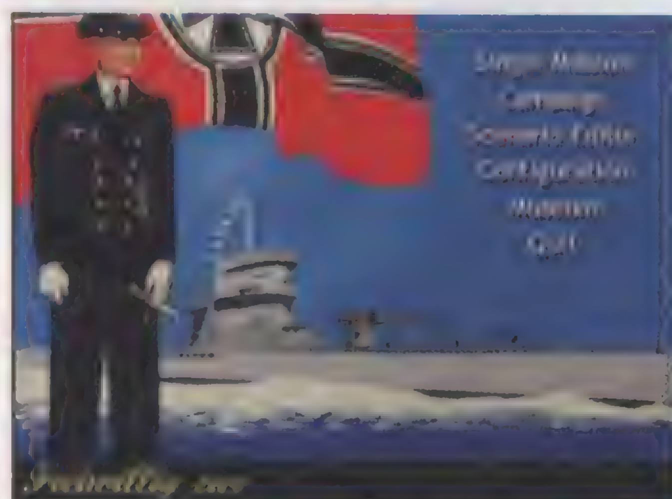
PC 光芒之池——MYTH DRANNOR的废墟
POOLS OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR



这是一款完全脱胎于“龙与地下城”游戏规则的真三维RPG。游戏一开始可以在“龙与地下城”第3版中的6个种族中选择4个作为最初的角色培养，在游戏后面的历程中还可以选择2个角色加入。你在培养6名角色的过程中要分别为他们从8类职业中选择一类进行修炼。因为是真3D光影，原来停留在玩家想象中的魔法场景将不再虚幻。AD&D是一套复杂的游戏系统，由于文化背景的差异，中国玩家可能很难真正深入到这一游戏中去，听说在游戏豪华版中还包括同名的纸上游戏全套工具——你要不要先约几个朋友从纸上游戏开始玩起呢？



PC 猎杀潜航 II
SILENT HUNTER II



这是一款已经跳票一年，UBISOFT公司代理的著名的SSI公司的最新作品。最早听说《猎杀潜航》，已经是几年前的事了，记得一个朋友告诉我，他晚上玩过一款别致的游戏，在这款游戏中，你可以在一种十分寂静的状态中等待自己的猎物。

时隔6年，这款游戏的 II 代产品再一次出现在我们的视线中。只不过这一次的战场从太平洋转移到了北大西洋，玩家扮演的将不再是一位盟国潜艇军官，而是一位轴心国的海军将领。游戏的拟真度再一次得到了提升。你将扮演一匹孤独的海狼，在无情的大海中，绝望地战斗下去。



10点钟South Hall门前久蓄的人群开始波动，强劲的音乐流泻中我们随着人潮涌动。



在这个厅的厂商以PC和XBOX为主，其中叫得响字号的包括EA、Disney、Blizzard、Ubi Soft、Squaresoft、Infogrames、Eidos、Microsoft、Nokia、Konami、Capcom、Activision和Lego。

先捡那玩出火的大厂说起，EA展台中EA Sports喧腾撩人，映得僻守一隅的Westwood颇不引人注目，两年前与Blizzard并称绝代双骄的Westwood已然江河日下，这次它带来了《命令与征服 II ——变节者》和《绿林英豪》（Privates of skull cove）两款游戏，展台布局像一个未来型的控制仓，设备复杂不明，后者因为大厅中的巨大条幅广告而引得我多看了几眼，有趣的是这两个游戏都不是即时战略类的。占据了1/4面积的Horry Potter（哈里·波特）显然是EA的新宠，为《哈里·波特和魔石》（Harry Potter and the Sorcerer's Stone）。这个游戏布置的展台在最大的两个馆South和West Hall都同样高大引人注目。这本在西方引起巨大轰动的童话书登陆中国后也以其故事有趣装帧精美而受到相当的欢迎，但是我们还是无法理解它对于西方人如此深刻的影响，EA打算与华纳兄弟公司联手于今年10月16日同时在4个平台推出，PS、PC和GBA上是冒险类游戏，GBC上是一个RPG。

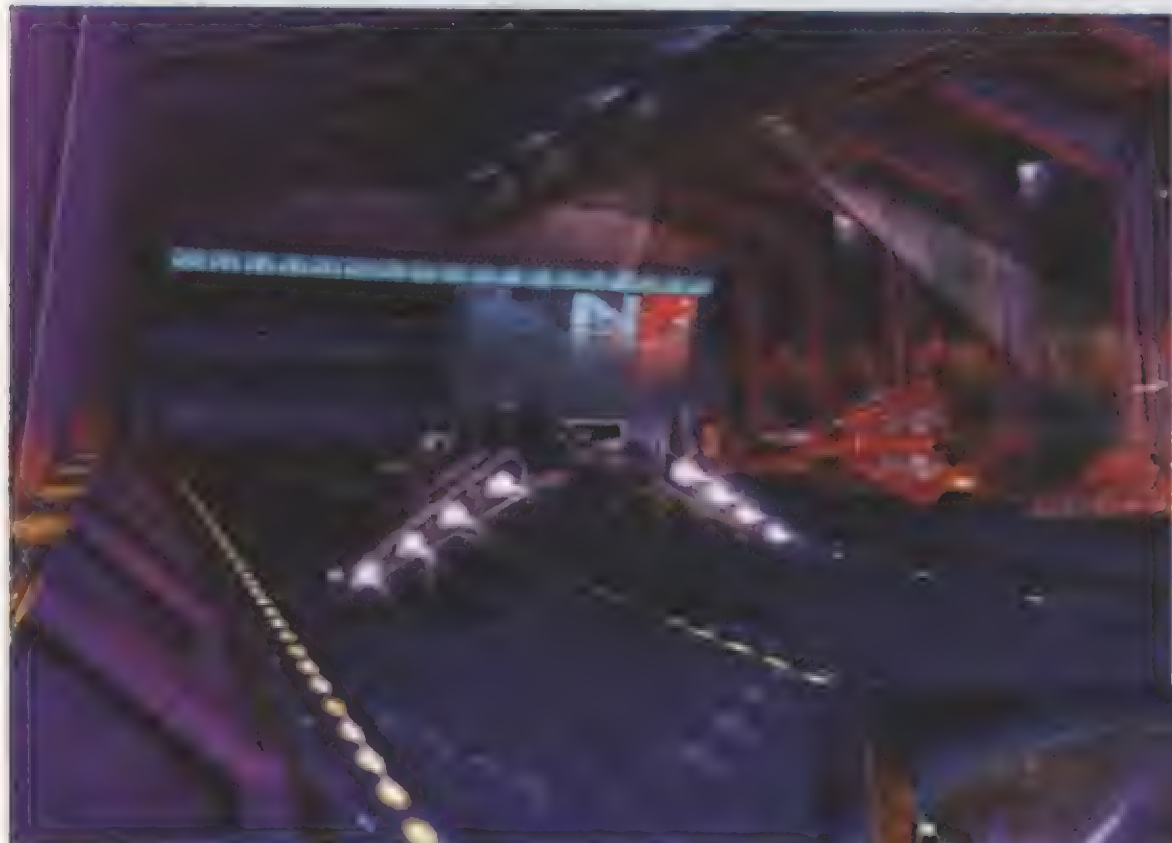


EA



EA可以说是家喻户晓的游戏发行公司，在前几年的兼并风浪中，EA的声势扶摇直上。它旗下的牛蛙、Maxis、EA Sports、Westwood等，个个都是独当一面的强手。虽然很多被它收购的制作公司日渐没入商业化的俗流，但在其强大财力的支持下，优秀作品仍旧层出不穷。现在，没有人知道EA下一步想做什么。

PC 远离地球 Earth and Beyond



Westwood Studios一直是一个毁誉参半的制作群，它既有引以为傲的C&C系列，也有江河日下的《大地传说》，就连具体到其中的每一个系列，都有着起伏不定的表现。不过，总体上，Westwood Studios还是令人满意的，现在它开始涉足在线游戏，并在今年E3上推出了这款《远离地球》。

游戏开始于一个庞大的太空站，玩家可以在这里设计和修理属于自己的飞船，或者干脆走出机械室在基地里溜达，和其他玩家充分交流。和所有其他图形MUD一样，《远离地球》的内容不外乎是探险、贸易和战斗，所不同的是，远古的魔法大陆变成了茫茫无际的宇宙，原始的冶炼变成了先进的科技，刀枪盾甲代之以枪炮战舰。而对于玩家，需要的依然是骑士精神。





PC 荣誉勋章——联合攻袭 Medal of Honor:Allied Assault

这是电子版的《拯救大兵瑞恩》，一场互动的电影。当你在《荣誉勋章——联合攻袭》里经历抢滩和巷战时，准保会喊出“嗨！我认识这里！”不错，你不再是攻入外星总部的Quake先生，也不是孤身奋战的英雄SAM，而是真正进入一场战争，这是第二次世界大战。除了EA赖以炫耀的各种新技术外，恐怕《荣誉勋章——联合攻袭》更吸引玩家的地方在于游戏丰富的内容。在战争里你不是英雄，辗转于废墟中寻找一个庇护点可能只是为了逃生，为了完成夺取敌人坦克的任务，你要忍痛牺牲同伴的生命。







PC 在线马达城市 Motor City Online





在这次E3大会上，EA展示了不少在传统游戏基础上制作的在线游戏，其中，《在线马达城市》可以说是最具特色的一款。作为竞速游戏，《在线马达城市》当然不是第一个加入多人游戏功能的，但它确实是第一款完全为Internet设计的竞速游戏。为了配合气氛，EA将游戏的主界面也设计成了网页的形式，在这里，你可以选购车辆、更换配件等，这也是乐趣之一，要知道，游戏中的车辆是以现实为蓝本。其实，在内容上，《在线马达城市》和以前的传统赛车没有太大区分。不过人们早已习惯漂亮的画面、完善的操作，再高明的赛车游戏也难以令人耳目一新。这次，EA要把大家拉上互联网，进一步体验新鲜。



PC 模拟城镇 SimsVille



在当年EA疯狂收购的浪潮中，Maxis就是被卷入漩涡中的一颗明星。其后来制作的《模拟城市3000》和《模拟人生》从一定程度上打消了不少人的顾虑，大家不再担心被收购的Maxis会变味儿。



如果你喜欢在《模拟城市》中建造各种各样的高楼大厦，又喜欢在《模拟人生》里体会绚丽多彩的人生，那么《模拟城镇》将会是一款值得你钟爱的游戏——不错，它是将前二者结合在一起了！它将不仅拥有建筑规划的乐趣，还有细腻深刻的人生。

一般来说，游戏讲究全面的创新，而Maxis将作品一律冠以“模拟”二字，并令其经久不衰，真是“不怕千招儿会，就怕一招儿先”。

PC 在线模拟人生 The Sims Online

《模拟人生》的成功不允许它停下脚步，《在线模拟人生》的诞生，据说是应广大群众要求。

在感叹《模拟人生》的高自由度和拟真度的同时，人们不再满足于愚笨的电脑对手，他们要制约和自己相同的人类对手，当然，也很可能会反受他人制约，这同样刺激。“合作”在《模拟人生》里是不存在的，而在这里却是必不可少，尤其当你急于寻找一份工作的时候。因此，别再虐待任何人了。



在《在线模拟人生》中体会前所未有的自由，带上喜爱的假发，穿上奇装异服，用鼠标化好妆，在20个繁华的城市里选择一个家，在这里重现开始一切，在真正的人群中开始一切。



史克维尔（Square soft）深谙人们不让你看却偏要看这种心理，先在户外设有一个硕大的游戏外景，画面上Let the Games begin充满暗示，但在馆内偌大的展台边除了外圈零星一点无甚出奇的画面展示外，把自己封了个严严实实，然后限量参观。据说里面在放《最终幻想》电影片断和基于PS2的《最终幻想Ｘ》，时间长达15分钟，闹得尤喜排队的美国人大排长龙，这被视为史克维尔在电影方面的一次尝试，美国首映时间为7月13日。（大家很难想象在美国排一个队伍有多长，可以环绕着隔离带分出10多条。同样的队伍E3上我看见过4次，几天之后在Disney才算彻底体会到美国人喜扎堆排队的爱好，但凡有个队，就有人不分青红皂白先排了再说，虽然队伍极长又很松散，但从无一人试图加塞）此外不知是否刻意，史克维尔与迪斯尼的展台一前一后很有默契的样子，刚从会报上获知这两巨头有意缔造新的传奇，米老鼠唐老鸭将和《最终幻想Ⅶ》和《最终幻想Ⅷ》中的主人公同时出现在一部新的RPG——《王国之心》（Kingdom Hearts），这种西方版的关公战秦琼让人大为好奇，双方近百人的开发队伍已经在制作中，可惜最早也只能在2002年的秋季出现在PS2上。

SQUARE

SQUARE

PS2 最终幻想Ｘ FINAL FANTASY X

一部游戏做到了第10集，它还能好玩么？我们不禁要问。如果你了解Square公司的《最终幻想》系列，你就会回答：当然好玩！这个系列游戏的历史是从任天堂红白机上开始的。历经了多个游戏平台和变幻的游戏浪潮的考验。如今它的第Ⅺ代作品已经在开发当中了。从第Ⅶ代开始，它被移植到了PC平台上。





而在今年E3上大出风头的《最终幻想Ｘ》，则依然是基于PS2平台开发的，它的故事情节和前两代有所关联，可喜的是这次的女主人公又漂亮妩媚了许多，在那个幻想的世界里，依然有自己的爱情相伴；可惜的是游戏原来设计的具有网络游戏特色的内容全部被取消了。



关于这部游戏，不需要更多的介绍了，只是去玩，就意味着一切。

Vivendi Universal Games半点名气也没有，可是旗下的Blizzard和Sierra却是不可能被忽视的大牌，据说Blizzard公司将会赠送给开展后前100位到达他们摊位的人一本书，这100位幸运儿将可在如下3本游戏小说中随意选取一本，包括《Diablo：Legacy of Blood》、《StarCraftLiberty's Crusade》和《Warcraft：Day of the Dragon》，可惜的是我知道这个消息后肯定已是1000名以后了。

大屏幕投影循环播放着《魔兽争霸III》和《暗黑破坏神II》资料片吸引了很多人或坐或卧观赏，《魔兽争霸III》这个难产多年的大作终于不再停留在几张截图和片头动画了，有很多人在试玩。我看完了迫力十足的动画后就驻足旁观良久，平心而论，这个游戏很棒，画面音效和操作感俱佳，但我看着看着竟若有所失，我不知道心里其实在期待着什么呢？也许因为当时《魔兽争霸II》足可傲视群伦，而现在放眼望去，与《魔兽争霸III》在同一水平的却已非少数；也许因为它曾经是一个标高，在长久的期待中后继者除非能够奠定另一个标高，否则难免会有失落感。人们总是无端地加给一部电影或者一个游戏更多的道义，要求承载一些本不属于它的东西，我还是别苛求了。







Blizzard



最伟大的游戏制作公司，所制作的电脑游戏大多成为游戏史上的里程碑，这也使得Blizzard公司本身成为一个传奇。

PC 暗黑破坏神II——毁灭之王 Diablo II：Lord of Destruction

根据现场的感受来看，《暗黑破坏神II——毁灭之王》把画面解析度缩小的确是个得人心的办法，至少看上去画面效果就好了很多，与之相对应，地图显示区域也变大了，不过相对于解析度而言，游戏其他的变化就没有那么明显了，从现场试玩的感觉来看，游戏操作感没有什么变化，毕竟原作已经很完美了。



比较有趣的是，参观者在现场可以预定该游戏的攻略本，如此看来，这个游戏估计真的快出了。补充一句，在整个E 3 展馆中，最具人气的恐怕就是Blizzard的这个展台和相临的展台《魔兽争霸III》。





PC 魔兽争霸III Warcraft III



《魔兽争霸III》绝对是本次展览中最受关注的游戏，Blizzard当然知道这一点，所以在E3中划出一大块地盘来展示这个游戏。展台上摆放着游戏人物的黏土模型，周围墙壁挂着数十幅巨大的游戏设定图，后面的电视墙还在不停地播放着游戏的演示动画，气魄十足。顺便说一句，参展者普遍认为《魔兽争霸III》的动画是整个展览中最出色的演示动画，屏幕前一直围拢着不停赞叹的观众，据说在最初播映的时候还曾经造成参展者停步围观以致交通堵塞，真是夸张。



Blizzard在会场内摆了不少机器让观众试玩，游戏中个人角色的戏份仍然很重，整个游戏还是带有明显的RPG风格。游戏的操作尚好，画面也不错。可惜有时间限制，没办法进一步研究。不过就现场的反映来看，大多数人仍然是赞不绝口。



Mythic是一家有趣的公司，古罗马式的布展，有庄重的国王、天神般的武士和2个甜美的公主，最棒的是这两个格格还待字闺中，正在通过《雷神之锤III》比武招亲，4个壮汉驾着战车正在血拼，一时难分高下，旁观人等哪还按捺得住，公然无视国王正在传谕而频频与公主合影，害我捕捉了半天也没能留下纯粹的倩影。它主推号称下一代的multiplayer online RPG游戏——Dark Age of Camelot（Camelot是英国传说中亚瑟王宫殿所在地），据我看来，Mythic游戏做得好不如Mythic企划宣传好，呵呵。






mythic的国王与公主

《文明III》不可能被我忽视，早在开馆之前我就注意到大幅的《文明》招贴。这个游戏系列占据了我游戏时间很大的一个比例，而以后出现的仿《文明》游戏中，如《力量的召唤》总让人有未得其神之感，这次总算打出了席德·梅尔的《文明III》，我搜集关于此游戏的所有信息，比如在本次会刊E3 show daily中就有关于席德·梅尔的30秒访谈：

show daily：E3你来过几次？

SID：5次。

show daily：上届印象最深的是哪一刻？

SID：第一次看到Playstation2时。

show daily：你觉得E3上有什么遗憾的地方？

SID：如果秀中能有他们的参与那就更好了。

show daily：本次展会中你会先去哪里呢？

SID：也许是微软吧，我可以看看老朋友Bruce Shelley。

可恶的是我居然错过了！因为Infogrames除了大屏幕动画曾经演示过以外，没有任何标记、没有任何Demo、没有任何模型。对，我说的是曾经，也就是说它只在指定时间内播放过，错过不再。而我在第三天特意寻觅时才知道错过是怎样的一种痛。

Infogrames



Infogrames公司是一家世界级的大型电子娱乐软件公司，公司的业务为开发发行电脑游戏及电视游戏，公司品牌被广泛认知于汽车、电影、漫画、运动等领域。代表作品包括《鬼屋魔影》（Alone In The Dark）系列，《车手》（Driver）、《猎鹿人》（Deer Hunter）、《虚幻世界》（Unreal）等。

PC 鬼屋魔影Ⅳ——新的噩梦 Alone in the Dark:The New Nightmare

Infogrames和Darkworks终于在本次E3上正式且详细地为我们介绍了这款著名恐怖动作游戏《鬼屋魔影》系列的最新一集。仔细数来，距离我们对这个系列的热切期待已经有接近6年的时间了，类似《系统震荡Ⅱ》的混合性游戏方式再加上《半条命》的华丽图像效果，本作将再次将你带到恐怖的死亡地狱。制作小组希望把它制作成史上最强的单人动作冒险游戏，当然我也同样希望能这样看到。我们的超级侦探Edward Carnby为了找出杀害其好友的凶手将再次登场，游戏里将有超过1300张预渲染的游戏背景和300名极富个性的游戏人物，互动性之强也将超乎你的想象——一切看起来都是如此的精彩，我觉得我现在都已经无法再等待下去了。





PC 文明Ⅲ Civilization Ⅲ

如果你以前曾经玩过《文明》或者《文明Ⅱ》的话，那么本作看起来将让你感到十分熟悉（如果你以前没玩过《文明》系列，我十分真诚地建议你去补补课）。你将再次统领你的臣民经历人类的光辉历史（公元前4000年到公元2500年），游戏的界面看起来比前作要略感舒适。在本作中，外交和策略将扮演更加重要的角色。举例来说，重大事件所产生的反应将会有非常复杂的影响力，而且无论是对待盟国还是敌国，你在外交方面面临的选择将会更多更灵活。大使将会根据事件的不同而给你许多的建议，游戏的操作方面将会让战斗更加细致。同样，市民对你的拥护度越高，也意味着你将可以得到更多的城市并保证暴动不会发生。本作在一定程度上看起来更象是全球政治操作系统而并非一款游戏，游戏的图像看起来似乎和《文明Ⅱ》没太大改变，但是游戏在娱乐性方面则显著增强。不管怎么说，就我看来这款游戏就如同是把《半人马座α星》和《文明》两者结合在一起而成的作品。





PC 虚幻世界 II
Unreal II



我想现在我恐怕已经无法再看得进去其他的游戏了。如果之前你并没有特别地期待它的话，那么我想这现实与虚幻的绝伦结合将是开启你狂热感官的钥匙。因为实际上《虚幻世界 II》已经成为了展会上最让人流口水的游戏了，Epic公司那让人惊异的新引擎和Legend公司庞大的游戏剧情在一起结合而创造的游戏一定会让id Software度过一些紧张而焦灼的夜晚。这并非说笑，游戏引擎绝非改造自 I 代，而剧情、人物、武器以及其它的一切都让人激动。本作中将有25个关卡和13个主任务，动作方面将保持单人主线方向，不过也会加入一些多人联线因素。多人模式至少将保持着传统的死亡模式、组队模式和最后一人模式等。不过游戏对系统的要求也确实是不低，如果你有买GeForce 3的打算，那么这款游戏一定可以成为购买它的动力之一。





Xbox 阿比的奇异世界——Munch的奇异之旅
Oddworld:Munch's Oddysee



或许是因公众对SONY公司的PS2开发工具非常不满吧，《阿比逃亡记》系列似乎更希望在态度友善的Xbox平台登陆。本作看起来比其它同系列却不同平台的前作们要漂亮许多，在PS2版本中经常会看到锯齿现象在本游戏中绝不会出现。实际上，本作不仅比PS2的游戏要漂亮得多，它可能也是Xbox众多游戏中图像效果最出色的作品之一了。游戏的剧情依然和以前的系列类似，Munch和Abe两位兄弟为了拯救他们的兄弟朋友们而展开了冒险营救行动。玩家可以在游戏中随时根据需要转换角色，并经历不同的游戏部分。Munch比较擅长游泳和操控机器，而Abe对于解决游戏中的谜题则比较拿手。游戏中将充满了大量古怪而好玩的东西，相信会让你不停地捧腹大笑——而现在我们只是在等待它降临的日子。









诺基亚9210

Lego（乐高）是国外玩具业老大（除洛杉矶外我去的唯一一个城市阿纳海姆市也有一个大型的Lego卖场，普及度由此可见一斑），进入中国市场也有相当一段时日了，大家应已不陌生。在充斥着眩目视频的地方忽然见到精致而智能的模型，怎不眼前一亮，连连抓拍，大家都来看。模型爱好者或者还能分辨出它们是谁？





我本人的手机是轻灵的诺基亚8210，所以看到诺基亚在狂荐9210时，细细地打量了半天，这个大个儿似与小巧细致的8210系列不应该有什么直接的血缘关系，翻开来里面有小键盘，有人正在用手机打一个非常弱智的游戏，外接的大屏幕能看得很清楚。看来看去诺基亚并不是在卖产品，而是卖概念，它宣称道：市场渴望新的移动服务，他们希望无论在哪里无论何时都可以玩到游戏。而诺基亚提供了一个全面的平台：技术、工具、架构、深入的支持和无与伦比的体验。好吧，就让我们拭目以待看它究竟能做到什么程度？

因为这个场馆主要是PC游戏，所以着墨颇多。

Codemasters

Codemasters是一家英国的出版公司，建立于1986年，出品游戏以军事题材为主，目前该公司的主要产品就是《闪点行动》。

PC 闪点行动 Operation:Flashpoint



传说中的《闪点行动》终于浮出水面了，这一款由Codemasters出品的战术类FPS游戏已经被军事爱好者们盼望了至少三年。在前几个月，制作公司放出了游戏的Demo，当下掀起一阵热潮，无数的步兵战术爱好者把所有的赞美之词不加保留地扔到这个游戏身上。

这款游戏将带领玩家感受冷战时期的紧张气氛，并实际体验作为一名士兵在战场上的感受，游戏的卖点主要是真实的战场环境和自由的作战模式，在游戏中，玩家需要从一个普通士兵做起，逐步升职到指挥一个小队的队长。另外玩家还可以在游戏中驾驶多种交通工具，如吉普车、坦克和直升机。值得一提的是，以真实为出发点，游戏中的武器大部分需要几名士兵合作——比如一辆T-72坦克需要一个驾驶员、一名炮手和一名车长。



从现在的舆论看来，这个游戏有取代《三角洲特种部队》系列的势头。

EIDOS

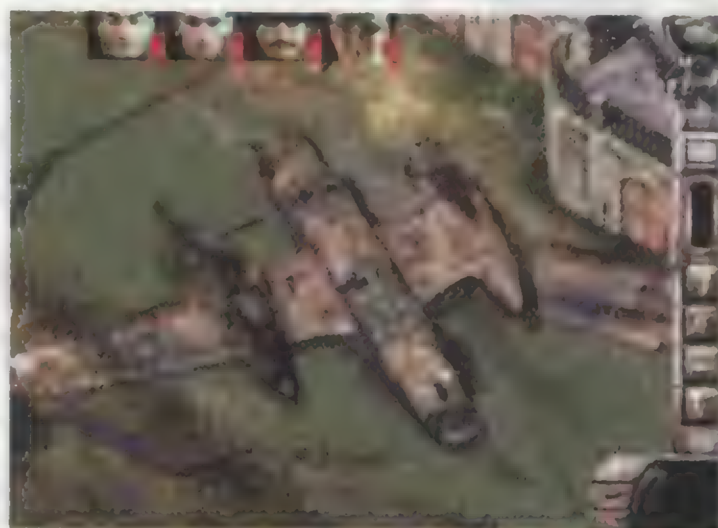
第一次记住EIDOS是因为《古墓丽影》。其实，一个公司能让自己的作品比自己的公司本身更出名是很不容易的事（且不说它的商业价值）。在玩家看来，更关心的是PS2的《古墓丽影》和《盟军敢死队Ⅱ》什么时候出，好不好玩，对于这个公司的动向并不关心。这就是EIDOS，象个学者。

PC 盟军敢死队Ⅱ——勇者无惧
Commandos II：Men of Courage

在翻译这个游戏的名字时，本来想叫它“勇者无敌”，不过后来想想还是算了，在战争中，没有



人是无敌的，无所畏惧的勇士已经很少了。为人类和平作出贡献的英雄永远值得纪念，不管是否出于这个原因，Pyro Studios总之是为我们带来了《盟军敢死队Ⅱ——勇者无惧》。





一改从前的图像引擎，Pyro Studios首次将3D画面制作得超过2D的水平，就像我们第一次看到《盟军敢死队》，这次还将脱口惊呼。12大关的任务令你大开眼界，随着势态的进展，你将走遍战场的每一



个角落。简化的操作界面和多种难度选择令新人轻松上手。这次不会再有人喊变态了。

PC 伊甸园计划
Project Eden

“伊甸园”，一个圣洁的地方，但在故事里却从未圣洁过。在未来的岁月里，地球上的人口急剧增长。在城市里，几千



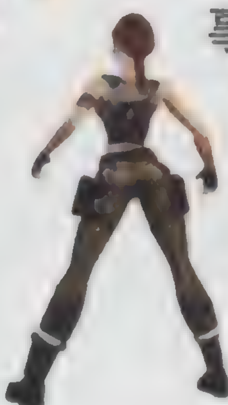


英尺高的摩天大楼密密麻麻地耸立着，城市里居住着社会各阶层的人。在这样的社会里，犯罪永远不会少，而玩家的任务就是制止犯罪，当然，故事不会这样平淡发展，巨大的阴谋在等待上钩的人。



游戏中，四人小组大多时候是一齐行动的，玩家可以在4个人种选择其一，游戏视角方面玩家可以选择像《古墓丽影》那样的第三人称视角，也可以选择Quake那样的第一人称视角。游戏中设置了许多谜题，游戏中有许多装备分布在各个地点，玩家可以在搜索过程中发现并使用这些装备。有了《古墓丽影》的经验，没人有理由怀疑Core Design制作动作游戏的水平。

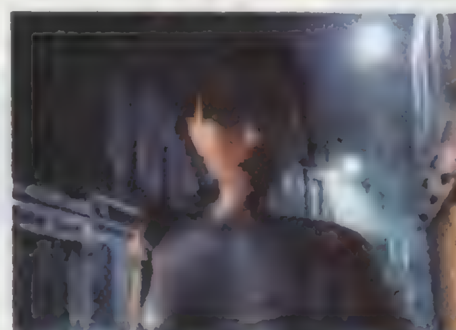
PS2 古墓丽影 Tomb Raider

PC上的《古墓丽影》已经结束了，好在，在E3上我们又看见了劳拉的身影，尽管是在PS2上出现的。

劳拉在探望一位住在巴黎的朋友时，陷入了一场犯罪事件，为了使真相大白于天下，劳拉不得不暂时规避，以腾出时间调查。这一次又是什么冒险在等待她呢？






相信PS2的机能大家都清楚，用来运行动作游戏是再合适不过了，在这个平台上，劳拉将前所未有地一展身手。不过，对大多PC玩家来说，这款游戏可能更多是用来回顾。

Activision

Activision是世界著名的游戏制作/发行公司，1979年由一名程序员创立，其作品带有强烈的美版风格。代表作品包括《机甲战士》系列、《毁灭法师》系列。Activision早期以开发计算机游戏为主，其后将业务扩展至电视游戏平台。是世界范围内影响力最大的游戏发行公司之一。

PC 重返狼穴 Return to Castle Wolfenstein



最近几年，我们经常可以发现连续在两到三次E3上参展的游戏，举个最简单的例子，Blizzard的《魔兽争霸III》、Sierra的《家园》、Microsoft的《帝国时代II》等。而《重返狼穴》也是这样的一个游戏，这个游戏曾经在2000年的E3展览上获得了FPS游戏荣誉奖项，没想到到了2001年，这个游戏还没有推出……

故事的背景并没有什么新意，一名纳粹信徒利用基因技术制作了一大批精锐士兵，并准备以这些士兵为武力手段统治地球。玩家的任务就是找到这些怪物并消灭他们。



这个游戏起了这样的名字，很有借著名的电脑FPS游戏Wolf3D提高自己知名度的意思，不过必须承认的是，这个作品在各个方面都不会辱没游戏评论界对他的前代的赞美之词。所有的角色都应用了动作捕捉技术，不论是你还是敌人的动作都将和现实生活一样。

在游戏中，玩家有机会使用各种威力强大的武器屠杀敌人，比如轻型机枪，火焰喷射器。游戏的设计师Gray Matter承诺，他们将使游戏中所有的物品都带有互动性，比如如果玩家开枪击中了水管，管子中的水会喷射出来并浇灭地上的火焰。听上去这又是该游戏的卖点之一。游戏预计在本年的第三季度推出，但，这听上去好像一句敷衍之词。如果这个游戏能如期上市，那才是奇怪的事情。



PC 命运战士——双螺旋 Soldier of Fortune II·Double Helix




在2000年，一款名字叫《命运战士》（Soldier of Fortune）的游戏在FPS界引起了不小的震动，记得在发售之前，该游戏就因为内带的大量血腥暴力镜头而声名狼藉。在本届E3上，这个游戏又出现了，最有意思的是，游戏开发商仍然声称要让这个游戏成为历史上最暴力、最真实和最残忍的FPS游戏，不知道他们的愿望能否实现。



故事的背景与一代没有太大的联系，一个新的恐怖组织发现了一种病毒并以此要挟政府。政府自然要派出特别行动小队阻止这种恐怖行为，而特别行动小队就自然由玩家带领。

对于这个游戏来说，比较值得一提的就是游戏中采取的GHOUL（盗尸者）II系统。该系统可以把每个角色的身体分成相互连接的数个区域（一代中一个人是由13个区域组成的，在二代中区域数增加到了36个）。通过这个设计可以让敌人的身体享受到诸如崩飞头颅折断手臂的待遇——确实吸引人，也确实会带来非议。其他的卖点无非就是诸如曲折剧情、真实武器一类的设定，但游戏特征中最重要的，恐怕还是这个血腥的系统。

该游戏预计2001年秋季上市。

PS2 托尼·汉克的超级滑板III Tony Hawk's Pro Skater III



美国人的游戏的爱好有的时候真是让我觉得有趣，他们似乎对诸如滑板、滑水、轮滑一类的游戏爱好颇深，看看X-Box目前公布的游戏，其中很有一些是以这类所谓“X-Sports”运动为题材的游戏。相对于美国人的热衷，国内玩家对这种游戏则是看都懒得看上一眼。




此次在E3上，Activision的重头戏就是这款名为《托尼·汉克的超级滑板III》（真绕口的名字，其实国内通常把这个游戏翻译为《滑板高手III》的游戏。看名字就看得出来，这个游戏是以著名滑板选手Tony Hawk为主角的滑板游戏。

从现场的展示来看，游戏的场面非常惊人，屏幕中的主角一边施展花式招数一边穿越繁忙的城市街道，周围是杂乱的人群和行驶的汽车。间或还有交通事故或自然灾害什么的突发事件来捣乱。

Activision公司执行副总裁Larry Goldberg表示，《托尼·汉克的超级滑板III》将把滑板游戏带入一个新的境界，玩家们可以和诸多世界高手——当然是游戏中的——同台比赛，而且游戏还支持连线功能。

PS2 天诛III Tanchu III

在几年前，一个叫《天诛》的PS游戏曾经吸引了很多玩家的目光，在本届E3展览上，我们又看到了天诛的最新作品——《天诛III》。





《天诛III》的故事延续自一代，主角似乎仍然是前作的两个忍者。（《天诛II》的剧情实际上是在一代之前），画面将会以“写实的残酷和真实感觉”为重点。不过制作公司并没有过多透露这个游戏的消息及资料。

Capcom

CAPCOM

Capcom是一家日本的游戏制作/发行公司，该公司创立于1979年，早期致力于家用游戏机游戏及街机游戏的开发。代表作品包括《街头霸王II》、《生化危机》、《洛克人》系列。1985年，Capcom在美国开设分公司。后期扩张至电脑。在本次E3大展中，Capcom公司带来了不少有意思的东西，比如《Capcom VS SNK》、《恐龙危机II》等等，不过最引人注目的恐怕还是这款名字叫《恶魔的嚎叫》的PS2游戏。自从《生化危机》推出之后，CAPCOM就一直很在这类动作AVG游戏上下功夫，从《生化危机》，到《恐龙危机》再到《鬼武者》，真称得上日新月异。

PS2 恶魔的嚎叫 Devil May Cry

游戏的主角是一个身上带有人类和魔鬼血液的家伙——Dante，在游戏中，玩家需要操作这个怪物手持双枪和魔法剑面对各种怪物。据说游戏的最终BOSS是由Dante的身体衍生出的魔鬼。看上去似乎是一个动作成分占到九成以上的AVG游戏（虽然这已经似乎不能叫AVG游戏了）。







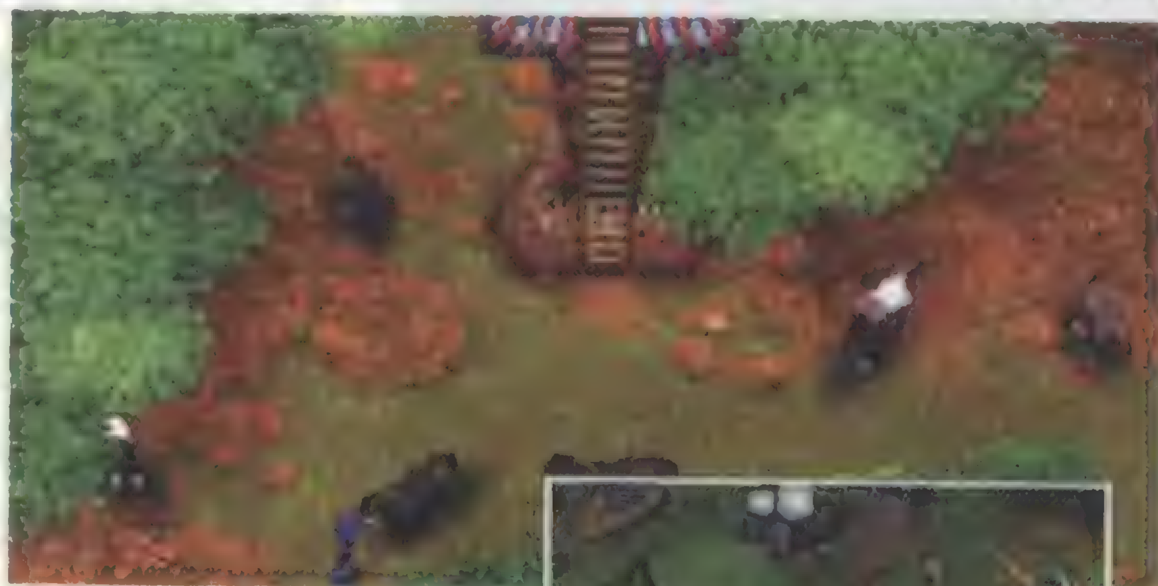
整个游戏的动作极度流畅。主角的动作可以用精美绝伦来形容，真是技无止境，不过唯一感到遗憾的是Capcom到现在还没发布这款游戏的移植计划。在一年内，我们恐怕只能在PS2上玩这款游戏了。

Crave Entertainment



Crave Entertainment公司的总部就设立在本次大展的城市——洛杉矶，主营业务是制作/发行游戏及代理日本游戏在美国的发行。

PC 战争领域 Battle Realms





又是一个即时战略，看来游戏公司对即时战略的偏爱并未因为2000年RTS市场的大崩盘而减弱多少。有人称今年的E3是"RTS回归年"，或许这个口号可以为会场中满耳的"Yes Sir"作出注释吧。



从画面上看，《战争领域》并不出众，但是这款游戏的设计倒很有趣，游戏设计师对细节描写极好，士兵可以在树林中穿行，树木可以为战士们提供隐蔽，而惊起的飞鸟却很可能暴露战斗单位的行踪。

在游戏中，玩家可以选择4个带有强烈魔幻色彩的种族——龙、蛇、莲花和狼，制作小组宣称这个游戏将着重在种族的平衡性上下功夫，另外据设计师叙述，游戏中还溶入相当程度的东方哲学思想，不知道在他们眼中的"东方哲学思想"是什么样子的。

游戏预计在2001年第三季度发售。

PC 《全球行动》 Global Operations



"《半条命——反恐精英》是一个伟大的游戏，"《全球行动》的制作人Jeff Barnhart说，"但是我们的游戏要比它好上100倍。"

CS在全球范围内的欢迎程度带动了一系列同类游戏的出现，而《全球行动》就是这些同类游戏中较为出色的一个。整个游戏由Barking Dog制作组设计制作，这个制作组曾经在CS的制作过程中为游戏提出了很多宝贵的意见，现在，他们在制作自己的《半条命——反恐精英》，制作公司把《全球行动》定位为CS的专业版本。《全球行动》采用无人永生的改良引擎。每个角色由超过1200个多边形组成，游戏中的关卡将具备不同的天气效果，出色的光影表现使得玩家可以通过击碎灯泡的手段来把自己隐藏在黑暗中。从目前的介绍来看，这个游戏确实如制作小组自称的那样，是"一个比《半条命——反恐精英》更出色的游戏"。游戏预定在2001年末完成，目前设计师们正在忙碌地改进AI和平衡游戏地图，让我们期待这个游戏带给我们惊喜。



Konami





Konami公司展示了他们的拳头产品《合金装备》和《寂静岭》最新的PS2和XBox版本。去年的E3展览会上Konami同样只公布了这个游戏的演示片段，那段动画让许多游戏从业人员目瞪口呆，他们感叹Konami制作水平的精良，感叹《合金装备Ⅱ》代表着未来游戏发展的方向。而《合金装备Ⅱ》也成为了去年展会上最受瞩目的游戏机作品。原本以为Konami会在今年的E3展会上推出《合金装备Ⅱ》的试玩版本，不过当我们满怀期待地来到与Capcom相邻的Konami展台时，看到的仅仅是游戏的全新预告片……颇有点失望。



PS2 合金装备Ⅱ Metal Gear Solid Ⅱ - Sons of Liberty



Konami带来的预告片揭示了更多的游戏内容，包括游戏的情节和部分新角色。在这个新的演示中，我们看到了更多的高科技武器和游戏人物的动作，其中一个片段就像电影《真实谎言》一样：鹞式战斗机围绕着桥盘旋，并且发射导弹，摧毁桥梁。这款游戏是真正地在游戏中加入了电影般的品质，无论是人物的动作还是环境都显得非常真实！

PS2 Xbox 寂静岭Ⅱ Silent Hill Ⅱ

如果说《生化危机》会让你感受到恐怖的气氛，那么在《寂静岭Ⅱ》里，你所体会到的将绝非"恐怖"两个字能够概括的。

故事仍然发生在寂静岭，游戏的主角James收到3年前就过世的妻子寄来的信。信中说她希望能跟他在寂静岭见面。那是先前他曾承诺要带她去的地方。主角履行承诺到了这个地方，遇到了一位名叫玛丽娜的女性。虽然玛丽娜的发型与喜好与他死去的妻子不同，但是却感觉她们很相似。









《寂静岭Ⅱ》游戏画面中所呈现出的怪物比过去还要诡异。游戏制作小组表示："这些怪物将不只是看起来诡异，行动的样子也非常奇特。我们用手（指不是利用动作捕捉器）来创造出这种不寻常的移动方式，这实在是一项艰苦的工作。

目前，《寂静岭Ⅱ》仅仅公布了几段动画和图片，在E3展览会上也是近似于电影的高品质CG。

Microsoft



2001年E3展会可以说是游戏机及其相关产品的盛会，而微软的XBox也算是其中的一个亮点。虽然许多业内人士并不看好它的前景，但是随着Xbox主机上市的临近，已经有越来越多的基于XBox的游戏浮现。微软在2001年E3展会上设立了较大的展台，同时宣布了十几个XBox游戏，与Sega、Sony、Nintendo这些传统游戏机厂商几成鼎足之势。PC游戏方面，微软展示了几款大作，其中最让玩家激动的当然是被喻为《帝国时代》姊妹篇的《神话时代》。



这就是XBOX主机





PC 神话时代 Age of Mythology

《帝国时代》的后续篇终于展现在即时战略游戏爱好者面前了，虽然Ensemble Studios宣称这将是一个全新的作品，而且游戏背景和内容与“帝国”



系列有很大的区别，但这个游戏给我们的第一眼印象仍然是“帝国”的克隆版。

“帝国”的画面已经称得上是2D游戏中登峰造极的了，要在其上再进行突破的难度相当大，于是制作者将目光转移到3D化。《神话时代》采用了Ensemble开发的全新3D引擎，图像看上去很像Blizzard也正在开发中的《魔兽争霸III》。采用3D引擎的好处便是画面的立体感得到增强，同时在表现魔法、爆炸、尘土等光影效果时更为出色。不过相比“帝国”系列中精致的景物和丰富、细腻的色彩，后者又稍有不足了。

顾名思义，《神话时代》不再使用“帝国”那种相对现实的题材，它虚构了一个远古的神话时代，3个强大的文明争夺着世界的控制权，参与战争的除了类似“帝国”中的那些冷兵器部队外，还有神、兽、英雄这些特殊的生灵。仅仅从公布的资料看，Ensemble Studios的这个新作品比较类似《魔兽争霸III》，也许是制作者希望为现实题材的“帝国”引入更多新颖的元素，那就让我们拭目以待吧。



PC 自由枪骑兵 Freelancer





前年E3展览会上人们期待这个游戏的出现，去年E3展览会上人们同样期待它的面世，到了今年呢……《自由枪骑兵》的上市依旧是遥遥无期，也许它真的会像《永远的毁灭公爵》一样，不断地吊着玩家们的胃口，但又拒绝揭开最后的面纱。

《自由枪骑兵》由《银河飞将》的创造者Chris Roberts领导开发。Chris希望为太空背景的空战射击游戏添加更为丰富的内容，并且扩大游戏的自由度。于是在整个制作过程中，开发者不断修改游戏的引擎和内容、完善游戏的单人模式和多人模式、创作着史诗般的宇宙场景。游戏中将有着象是互动电影那样质量的图像效果，飞船是如此的完整和详细，甚至每个螺丝钉你都可以数得清。在E3展会上，微软并没有透露更多关于这个游戏的资料，仅仅表示《自由枪骑兵》将按预期在今年秋面世。



Xbox 晕轮 Halo



微软收购了Bungie公司，于是Halo成为了展现Xbox机能的最佳作品。在E3展会上，微软用超大屏幕演示了《晕轮》游戏中的画面。其实，去年我们已经感受到了这个游戏惊人的光影效果；只不过，今年E3大展上的演示更全面地介绍了游戏中内容。在XBox的驱动下，游戏有着极为流畅的表现，声光效果相当惊人。

玩家以第三人称的视角在游戏里面操作着各种未来世界的武器、装备、车辆并且进行海、陆、空作战，包括室内、室外环境的作战。游戏设置了人类和外星人两个种族。演示画面给我们的感觉是将《三角洲部队》的战斗场面搬到了外星球的环境下。值得一提的是《晕轮》中的互动特性，游戏场景中众多的装备都可以为玩家所用。另外，它还提供了以班为单位的控制方式，让你能够控制整队的作战部队。除了单人任务，这个游戏同样会支持激烈的联网对战。





PC 机甲指挥官 II MechCommander II

微软涉足游戏行业以来，它收购中小游戏公司的脚步就一直未曾停过。现在，电脑游戏中最著名的两个机器人作战游戏系列——《机甲战士》(MechWarrior)和《机甲指挥官》(MechCommander)——都成了微软阵营中的一员。

《机甲指挥官》系列是一个设定在未来世界的即时策略游戏，与动作、射击成分较多的《机甲战士》系列相比，前者更偏重于策略、指挥的内容。虽然玩家依然要驾驶那些装备了众多传感器和电子设备的庞大的战斗机器人，在广阔的场景上战斗，但是这次会带给你更多新的体验。同样是3D制作的画面，《机甲指挥官 II》比起一代来增加了许多特点，包括16种新型战斗机器人，各种大威力的武器，更为复杂的地形，多样化的指挥手段，以及改进了AI的敌人等等。游戏中允许玩家通过战斗积累经验和金钱，改进武器装备，增强你的战斗力。



游戏在战斗进行时将会有几个前作中没有的特色，例如当武器消耗殆尽时可以及时地呼叫援军。玩家不仅可以像玩即时战略游戏那样指挥战斗，甚至还可以进入到装甲机器人里亲临战场去感受那份硝烟。微软还将提供任务编辑器，玩家将可以创造属于自己的任务，新作中将有一个可以和前作结合起来并支持力回馈手柄的新版本一同发售。

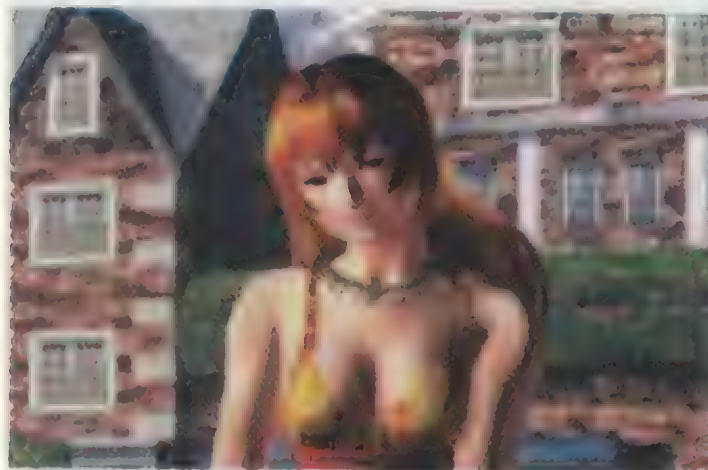
SEGA

SEGA®

SEGA这块招牌，恐怕我们就不用多说了吧。虽然DC事业经营不佳，独霸街机市场的辉煌也已成为了历史，但它在一代游戏迷心中的地位是无法撼动的。世嘉可载入游戏史册的精品游戏太多了。《索尼克》系列、《梦游美国》系列、《死亡之屋》系列等等……各类型游戏便布在各类机种当中，它正在为成为世界第一游戏开发商而努力。



DC 莎木 II Shenmue II



尽管DC主机已经停产了，但这丝毫不影响玩家对《莎木 II》的热切期待。虽然该游戏的前作一直被称为是“叫好不叫座”，但就从目前的情况来看，《莎木 II》应该会比前作有更好的表现。

在本作中增加了许多新的功能，“图示选取系统”有些类似《赛尔达64》，DC控制器上的A、B、X、Y将会出现在画面上，在不同的情况下会出现不同的图示让玩家选择；而“问题选择系统”则可以让玩家与NPC相遇的时候根据选择，例如单刀直入提问或花钱买消息等；“地图系统”，游戏中每个地区的入口都会出售地图提供玩家参考，使玩家不至于在广大的世界里迷路或浪费时间，地图将以透明方式呈现在画面上，不必再以切换画面来破坏整体的流畅感。



游戏的美版预定在今年年末发售。

PS2 VR战士Ⅳ VIRTUA FIGHTER Ⅳ

自从世嘉公司退出游戏硬件市场的浴血拼争后，全部精力都投入到游戏软件的开发中。这次从E3为我们带来的《VR战士Ⅳ》，竟是基于它的老冤家PS2平台开发的第一部产品。从目前已经公布的动画来看，游戏画面的精细程度又有了质的飞跃。人物全部换上新的服装，曲面技术和雾化效果随处可见，场景将和人物产生更多互动，人物面部表情甚至能因创伤而出现变化。在游戏的操控方面，则又回归到Ⅱ代的3键操作，而且一些招式还可以设置为一键触发，以尽快亲和新生代玩家。作为3D格斗游戏的创始者，它的游戏性应该是毋庸质疑的。





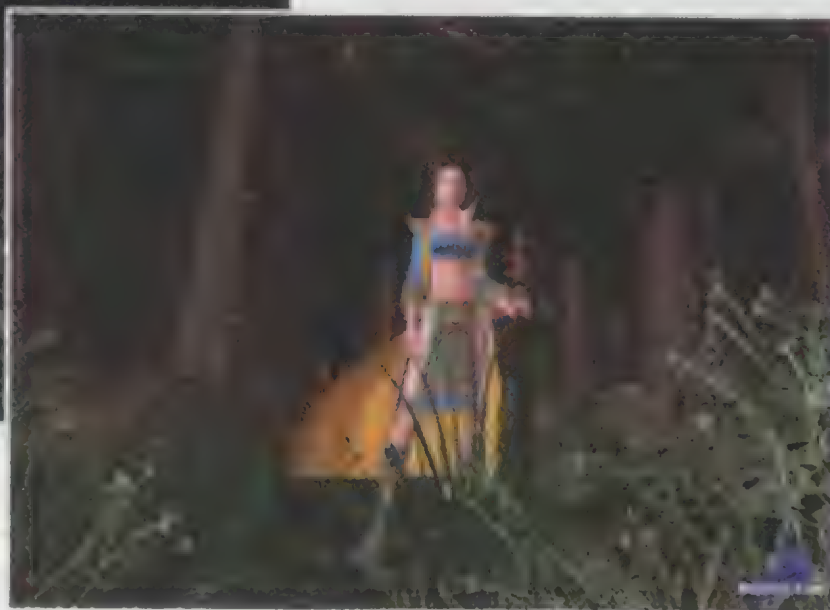
SONY

SONY公司是横跨多种行业的大型国际公司。它在影音和视听娱乐界都有着绝对权威的地位。近年来它在游戏领域也一直积极进取。不但开发出目前世界上最成功的游戏机，而且在软件开发上也跨越了多个机种。在PC机上开发的《君主》、《永恒的使命》等游戏都很具有代表性。



PC 永恒的使命——卢克林的阴影 EVERQUEST:SHADOWS OF LUCLIN





作为世界上最著名的三大网络游戏之一的《永恒的使命》，两年来一直在以稳健的步伐和勃勃的野心发展着。国内的玩家对其接触不多，它全三维的场景和人物对于我们的网络环境而言，无疑是一场噩梦。新近在E3展出的《永恒的使命——卢克林的阴影》只是该游戏的第3个扩展游戏包而已。它增加了新的大陆场景和一个新种族——野兽族，并为这一种族设计了相关职业。据说新的扩展包还进一步优化了游戏的图形引擎，使它看起来更加豪华了。当然，这或许和我们没什么关系，但是，也许很快就有关系了。



第二天：Don't Stop Now!

5月18日 天气：对LA的天气快没感觉了。心情指数：100（只剩一天了，要抓紧）



因时差倒过来后睡了第一个好觉，神清气爽地来到Kennia Hall，顺手拿了份free的Show E3 Daily，我的超级背囊好像无餍足的大嘴，塞进无数的资料也没够，黑暗半开玩笑地说下次E3将通过负重野营方式选择力量型记者参会。

昨天每个与会者都肯定有自己心目中的Top 5公司/游戏，今天会是哪5家呢？还是照着展位图一个个扫描吧。那么今天的目标是……

等等，E3本日会报上有一些建议：

对一个展厅展开地毯式搜索，对任何新发现做一个列表，以便以后有重点地再看看。（有道理）



记得适当喝点水休息一下，建议水或茶，选择任何其他饮料风险自负（哈哈，Just a joke！无聊的美式幽默）。

问问其他参会者这次秀上有何亮点，别忘了，也许你也不该错过呢（美国人虽然很客气有礼，奈何彼此间充分的语言交流并不是没有障碍）。

玩5个游戏Demo（嗯，好主意，光顾着看和记了，忘了自己也是玩家呢）。

玩一次"Avoid the Crowd"游戏（这不太好翻，算是逆潮流而动吧），这样你也许能在人人都忽视的地方发现珠玉（我今天去的Kennia、Concourse、Petree这3个厅都不算热点，但愿这个游戏真的好玩）。



收集更多的免费"赃物"（这不消说每个人都饶有兴致，我的收获算少的了吧，回去整理一个小礼物列表，再拍照公之于众，呵呵，我怎么会有这种恶趣味呀）。

发现你以前一无所知的3个产品。谁知道呢，其中也许会有另一个《杀出重围》或者《黑与白》（我这次发现了太多的一无所知，里面应该至少有一个吧）。



LucasArts



当人们提到LucasArts（卢卡斯艺术），第一时间联想到的当然是其风靡全球的电影《星球大战》的同名系列游戏作品。本年度的E3大展上LucasArts依旧是以这个题材为主，展示了数款“星战”系列游戏，包括射击类型的《星球大战——杰迪骑士 II》。另外，LucasArts宣布了一些正在开发中的“星战”游戏。虽然与去年相比，LucasArts的展台规模和参展的游戏数量都逊色不少，不过它所展示的一款大型在线RPG游戏Star Wars: Galaxies却让我们眼前一亮。

PC 星球大战——星系 Star Wars: Galaxies

网络游戏的风潮席卷欧美，各大游戏公司都在开发自己的大型在线角色扮演游戏（MMORPG），LucasArts也将“星球大战”搬上了互联网，准备让





众多的玩家同时在这个虚拟“星战”世界中冒险。

在E3展会上，LucasArts展示了这个仍在开发中的游戏的许多优秀特性，包括出色的3D引擎和战斗系统。《星球大战——星系》带给了我们震撼性的视觉效果，游戏引擎非常逼真地再现了原作电影中的数个经典片段，比如与长腿巨型机器人作战。游戏将采用第一人称视角，许多方面都与《永恒的任务》（EverQuest）类似——因为两者都属于同一个开发公司。以制作公司Verant Interactive在网络游戏开放上的实力和经验，我们相信一年后，当这个游戏制作完成后，会带给“星战”爱好者们一个极大的惊喜！

在心满意足地结束一天的参观准备享用晚餐美食之前计算一下今天的收获：

1= “I got what I came for” （这不用翻吧？）

5= “I was cornered by the developer of a fingernail-growth simulation game and didn't get to see anything I had planned to see” （这个没法翻吧？又一个典型的无聊美式幽默）。

够了够了，让我们躲开这种无谓的调笑，开始行动吧。





其实大多数参展厂商在这几个厅，不过基本都不大知名，个中还有很多展位全封闭，纯为接待特约合作伙伴或贸易代表的。来自韩国的展团就算是极为惹人注目的了，这个展位在会刊上标着：游戏无限（Game Infinity-Korea Game World）。韩国游戏两年前在国内仍鲜为人知，大家还有错觉认为整体水平在港台地区之下，甚至并不比国内的游戏开

发水准高，电视剧亦有同感。但是随着大量水准不俗的游戏和韩剧进入，仍持这种观点的人想必只是在顽强地捍卫自己的自尊心吧。

在线游戏市场应是韩国军团选择的突破点，在没有更深入之前我不能断定这款Fantasy For you是其中最好的——虽然看上去确实有这个感觉，但绝对是阵容豪华大手笔的，由4名美女热力派送精美的拼图和卡片，甚至它并未与它的同胞共享这片Korea Game World（基于语言交流不便和互壮声势的考虑，韩国厂商一般总是选择规模作战，所以这种自行其是的做法并不寻常），而选择了一线大厂盘踞的South Hall（即昨日密集报道的南厅），没有在昨天提及也是有道理的吧，毕竟把蓬勃的新绿置于繁茂的花圃是很容易被漠视的，但是在政府的导向下和产业资本的倾斜下，谁知道未来的任天堂或者科乐美不会出现在韩国呢？







我第二次见到的长队是在Petree Hall，这个馆相当MINI，基本上可以视为THQ的包厢，虽然展馆示意图上显示苹果公司也分了一杯羹，但是可能THQ的庞大存在让Apple也只能缩微在其阴影之下。

THQ我一直有印象，却说不出它做过什么。不过这次它的表现实在惹火，一次性推出了全系列的游戏，包括：Red Faction、Championship Motocross、New Legends以及World Wrestling Federation，前两个暂不说它，最后这个游戏大家反应过来了吗？也许缩写WWF大家更熟悉些？对了，世界职业摔跤联盟。看过凤凰卫视的朋友应该对这种没有任何限制的极端暴力的格斗技象笔者一样饶有兴趣吧，虽然表演性质浓厚算是WWF一个不大不小的缺点，但这一缺点通过游戏加以表现却可以说成是得天独厚的优点。热血的格斗感和酣畅多变的招式在XBOX的震动手柄中充分体现出来，唯操作方面比起日本的KOF或者铁拳系列尚存一段距离。获得WWF独家授权的THQ可说是大赢家，这张王牌也被THQ用到极致，今年秋季发售为XBOX开发的WWF:Raw is War，同时还有WWF Smackdown！是基于PS2的，基于GBC的WWF Betrayal和GBA的WWF：Road to Wrestlemania在今夏推出，甚至还有一款基于PC的在线集换式卡牌游戏：WWF With Authority！THQ另一个游戏New Legends直译就是新传奇，无论是取名还是游戏画面都给人浓郁中国武侠小说风味，事实也的确如此，以中国古代为背景演绎了一段天下纷争群雄制霸的故事，甚而有冷兵器与现代武器对战的场面，格斗技、必杀技使出时的场景好像在播放预制片头动画，可惜（但不奇怪）的是几乎看到的好游戏都主要是为XBOX或者PS2开发的，何时会移植到PC？而我们除了期待还能做什么呢？





THQ

XBOX 新传奇 NEW LEGENDS

这是一款风格很另类的第三人称动作游戏。它描述了一个未来时代发生在东方的故事，在这个世界里，部落、地狱、封建帝国和激光武器并存。游戏的主角是一个会武功的英雄人物，他可以带领自己的同伴，使用三截棍、链锤、弓箭、龙爪、霰弹枪和火箭炮等武器和敌人作战。游戏的图像可以说是真实壮观，给人一种很好的印象，但欣赏它的前提是你必须先有一台XBOX。







PC PS2 红色军团 RED FACTION

这是一款带有浓厚末世情结的科幻射击游戏。它讲述了一个火星矿场上的暴动事件，游戏者将扮演不满的矿工领袖，在没有后援的绝望境地中与专制的政府军作战，好莱坞这类的影片很多，你很容易喜欢上这样一个游戏。为了同时体验火星迷宫般的地下矿坑和荒芜恐怖的地表场景，VOLITION的程序员开发了一个叫GEO-MOD的图形引擎，据开发人员称，这个引擎将实现全部场景的互动——如果你的火力够猛，完全可以轰塌一整座大楼。你还可以驾驶车辆，并且在车上向敌人开火。该游戏同时推出了PC和PS2版本。







TECMO

XBOX 生与死III DEAD OR ALIVE III

说起TEAM NINJIA这个游戏小组，可能你还一时有些糊涂，但是如果说起《生与死》这一游戏机上的格斗大作，恐怕你的脸上就立刻会浮现出一丝奇怪的笑容了。这是跨越DC和PS两大游戏机平台的著名3D格



斗游戏。TEAM NINJIA小组的负责人很早就表示，对PS2平台没有兴趣，他们更喜欢DC的NAOMI平台，不过很遗憾，DC现在已经成为了历史，而《生与死》新一代的传奇也将在XBOX上展开了。





这款产品的图像质量可以用惊人二字来形容。亦真亦幻的美景和妖艳脱俗的美女，与场景亮丽的《VR战士》相比，又别有一番滋味。这款最新游戏中，又将有数名新的女拳师亮相。《生与死III》很有可能成为格斗游戏的一个新的里程碑。用来形容这款游戏的语言是贫乏的，唯一能对你说的是：扔掉你的PS2，去买XBOX吧。

BLUE BYTE



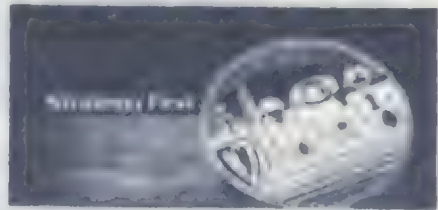
PC IL-2战机
IL-2 STURMOVIK

著名的游戏发行商BLUE BYTE从去年开始，在北美就专门做起了网上游戏销售的业务。你看到的就是这次他们带到E3的一款飞行战斗模拟游戏。在二战时期的东部战线，德军和苏军展开了一场惊心动魄的恶战，苏联空军的王牌战斗机IL－2 STURMOVIK的空战雄姿以及那一段历史再次被搬到了电脑荧屏上。随着电脑硬件水平的不断发展，这类游戏的画面效果无疑是越来越精美了。其实有许多人是因为喜爱飞机才去玩这类游戏的。能看到一架可以乱真的飞机在显示器中掠过，此外还会有更多的要求么?





STRATEGY FIRST



PC 二战在线——闪击战
WORLD WAR II ONLINE: BLITZKRIEG

STRATEGY FIRST，从这个公司的名字，就可以知道它及它的一大群伙伴公司全部是由和平年代的战争狂人组成的。通过这个公司，你可以接触到以世界各历史时代为背景的战争策略游戏。现在，他们把第二次世界大战搬到了网络的世界中。你可以和自己办公室里的朋友组成一个陆军小分队，但如果你看见远处有敌人的飞机、坦克和战舰开过来，不要忘记，它们是由和你一样的真人控制的。

当你看到这期杂志时，这部游戏已经上市了。早想玩到一款现代题材的大型网络游戏。我是说我讨厌了冷兵器和魔法，我需要更多的弹药和装甲，我需要……大量的爆炸。




中国展台


台湾省智冠展台


中国魔法牌——第七封印



Kentia Hall展馆中有代表中国展团的中国图书进出口公司和来自台湾省的智冠和圣教士，我在第一天媒体注册中心时就惊喜地发现智冠公司的宣传资料，虽然仅薄薄的一页，主要宣传的还是智冠独家发行的中国魔法牌——第七封印（The Seven Seal），不过当时像中药铺般提供给媒体的厂商宣传窗口里根本就还没放进几家资料，让人不禁对他们的认真大生好感。这种集换式卡牌游戏在国内也有发售，其玩法似乎是脱胎自万智牌，不过我在现场发现了不止一种的各式集换卡牌，看样子这种游戏类型的市场已经扩大到可以有诸多竞争者加入，不再只是任何公司的独家采邑。圣教士的展台规模在其中也算是较大的了，外面的鱼美人招贴画有浓浓的中国风。

不过说到中国展团却不能不感到遗憾，19日也就是3天展示的最后一天下午，记者特意再次重点拜访大中国地区的各厂商展位，惊奇地发现该展位已空无一人，散发的简单小册子中除了细致地罗列了参展的十几位成员有关情况及照片外就别无其他，让人困惑所为何来？

相反的从一件小事可以看到国外厂商的不遗余力，在网上预注册时因为同意接受用Email发来的相关消息，所以从4月中就开始陆续接到诸如Netgame、Incagold等不太知名的厂家发来的自荐信和预约研讨会（要知道E3所有的研讨会和主体演讲都是受限的，未曾预约者也可以参加，只要付得起最高450美元的所谓superpass门票），展后仍陆陆续续收到若干参展情况等后继资料请求发布，我大致统计了一下居然多达28封，这种营销的力度充分体现了对方的职业素养。见微而知著，国内厂商所欠缺的又何止一点点而已。

好吧，今天印象最深的几个游戏除了上述提到的3个外还有Interplay的Neverwinter以及Bethesda的The Elder Scrolls 3:morrowind。

Bethesda Softworks

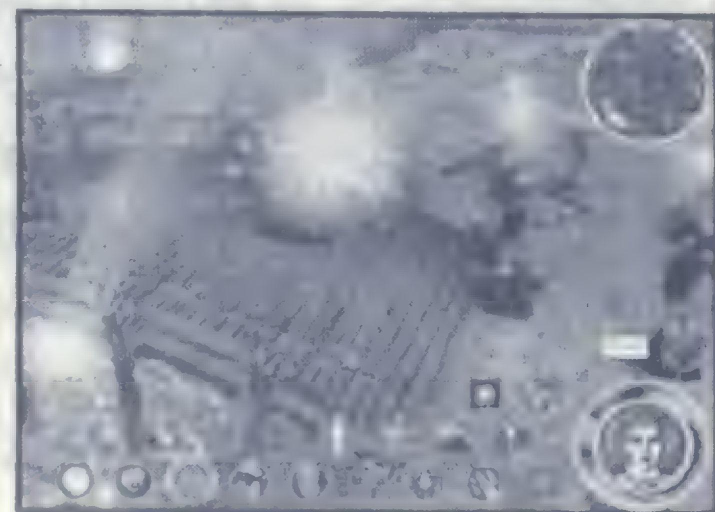


PC 魔法与伤害——魔法艺术
Magic and Mayhem: The Art of Magic

这个游戏又是一个奇怪的游戏类型，我看到一些文章把这个游戏叫做“即时战略角色扮演”类游戏，在我的理解，这恐怕是一个带有RTS因素的RPG游戏。

在本作中，玩家将扮演一个可以在战斗中随时施展召唤术的魔法师，他战斗的手段除了自己施展魔法外，就是指挥召唤出的野兽作战——这听上去有点类似于黑暗巫师的手法。

游戏采用了全3D的画面，与之相匹配的是一个可以自由移动灵活控制的镜头。在游戏中，玩家可以使用超过50种的魔法（包括壮观的火墙、魔法流星雨等）、22种形态各异的召唤兽和大量可自由调整的选项，在单人任务模式中，玩家将经历超过30场的宏伟战斗。而多人模式则支持8个游戏者在LAN上或Internet上捉对撕杀。对于这个游戏的Fans来说，这是个不错的消息。



PC 上古卷轴III——岬角之风

The Elder Scrolls III：Morrowind

这也是一个历史悠久的游戏了……我这句话既是说这个游戏系列，也是说这个游戏。作为最著名的RPG游戏——《上古卷轴》系列的第3作，这个游戏让我们整整等待了5年。在2000年的E3展览中，



制作公司把这个游戏拿出来、骄傲地展示给众人并宣称它将在2001年初上市。现在，我们看到，这个游戏又出现在2001年的E3中了。

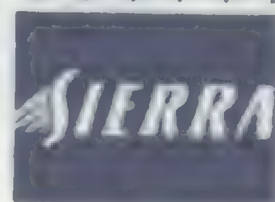
我甚至可以把去年E3的介绍重复一遍——游戏



将增加许多新的元素，这部作品将是你所能看到和所能想象到的RPG游戏中最好的一个。游戏的图像将得到改善，制作小组告诉我们这是世界上最伟大的RPG游戏……嗯，我们知道这个游戏会让我们满意，但是我们更想确定的是，我们什么时候可以把游戏的盒子拿在手里。



Sierra



Sierra是电脑游戏行业中比较老牌的制作公司和发行公司（公司于20世纪念品70年代末创立），它的产品线相当长，从各种类型的电脑游戏到家庭娱乐软件。在印象中，Sierra制作、发行过不少精致的“小游戏”，比如各种弹子球游戏，去年获得好评的《重返奇妙大百科》等。当然，Sierra发行的游戏中还有一款想必是大家熟悉的，那就是——《半条命——反恐精英》。

PC 奥秘

Arcanum：Of Steamworks and Magick Obscura

欧美RPG游戏的题材大多采用幻想设定，游戏商店的货架上总是摆满了以“龙与地下城”为代表的作品。不过《奥秘》的制作者不希望再延续这种



风格，他们将传统的剑与魔法融入到现代的科技社会，试图带给玩家全新的游戏体验。

游戏的背景设定在经过工业革命洗礼的英国维多利亚女王时代，然而游戏中的角色依旧采纳了与传统魔法RPG类似的人物和种族，使得游戏内的世界交织着传统的魔法和新兴的科学技术。所以，我们可以在游戏中看到如此有趣的场景：战士用燧石火枪攻击施展魔法的巫师，而背景却是近代的工厂。

游戏制作者为《奥秘》设计了开放式的进程，玩家可以按照自己的意愿决定故事的发展方向，决定自己角色的善恶。至于游戏的画面和其他方面，我并不认为它会比《博德之门》好多少。



PC 地球帝国 Empire Earth

相信当即时战略游戏玩家第一眼看到这个作品的时候，心里肯定会涌现出这样的想法：它是《帝国时代》的孪生姐妹吗？没错，《帝国时代》与《地球帝国》恰恰是出自同一个设计师之手。



从设计之初，Rick Goodman就打算让《地球帝国》完全超越他上一个作品。于是，他为《地球帝国》设计了更为广阔的历史空间和游戏空间。游戏几乎囊括了整个人类的历史，将人类的进化划分成12个时期，包括石器、青铜、火器、原子、未来时代等等，比《帝国时代》更为详尽。它为每一个时代都赋予了特殊的角色、结构和资源。而且，设计师在游戏中添加了更多的社会因素，希望像游戏《文明》一样将历史描述得生动而细致。



详细的时期分化让玩家可以体会到更丰富的内容，比如说我们可以接触到大量的作战兵种，从远古时代的狩猎战士，到未来的飞行人、激光战士；当然，也少不了战斗机、核潜艇这些你熟悉的现代战争兵器。模仿历史上的战役也是这个游戏的一大卖点，因此《地球帝国》设计了不少英雄人物，包括拿破仑、亚力山大、查理大帝、邱吉尔、巴顿等。3D引擎绘制的景物让玩家看到了更为生动、立体的战争画面。另外，游戏还提供了灵活多变的关卡编辑器和多人模式。相信这个游戏推出的时候，会在即时战略游戏领域掀起又一股风潮。

PC 暗黑王座 Throne of Darkness

这款游戏是由Click Entertainment和部分从Blizzard跳槽的《暗黑破坏神》的设计师们联手操刀。也因此，看到游戏的画面时，一定唤起诸位对《暗黑破坏神》的美好记忆。不过，《黑暗王座》还是与“暗黑”有很大不同的，例如这个新作可以同时操控4个人物，其多人模式也相当特别和新颖。



游戏的背景设置在日本的封建时代：为了击败居住在阴暗城堡中的黑暗军阀，7位代表正义的武士踏上征途。7位武士的能力和属性各不相同，包括领导者、剑客、魔法师等，玩家在游戏开始就可以从中选择4位角色组成小队。战斗的时候，你可以随意更换操控的人物，也可以设定自己喜欢的战斗方法。而在多人模式中，玩家可以选择扮演正派的武士或者反派的军阀将领——最多支持35个玩家同时参加一场游戏，分成5个阵营，其中一个阵营充当黑暗军阀，而其他阵营则努力击败黑暗军阀。一场游戏结束后，获胜阵营就会成为下一个黑暗军阀，等待其他英雄的挑战。至于游戏的其他方面，像魔法、技能、装备等都与《暗黑破坏神》大同小异，相信熟悉动作RPG的玩家都会很容易上手。



Interplay



Interplay公司总部位于加拿大，创立于1983年。代表作品有《异尘余生》系列，《博德之门》系列等。其他著名的作品有《祭祀》、《天旋地转》系列、《虚拟桌球》。同时它也发行DC、PS和N64等平台的游戏。

PC 博德之门Ⅱ——巴尔的王座 Baldur's Gate II :Throne of Bhaal



随着《博德之门Ⅱ——阿门的阴影》的强力发售，我们也看到了这款精彩作品任务包。游戏将在这个遗忘的国度带给我们更多的地区、更高级别的魔法和更多的新人物——Interplay宣称这部作品是"《博德之门》传奇的最终章"。不过，我相信我们还是会看到《博德之门Ⅲ》。



PC 无冬之夜 Neverwinter Nights

现在让我们大概回顾一下Black Isle工作室的作品：《博德之门》、《博德之门Ⅱ》、《冰风溪谷》、《异域惊魂曲》、《异尘余生》。有糟糕的作品么？没有。所以说如果有人说《无冬城之夜》并不会十分出色，那绝对不会有人相信。这款游戏是一部全3D的基于AD&D规则的多人在线游戏，我们将遇到许许多多的人物和妖怪。详细地说，我们可以在一边坐在自己舒服的椅子上一边成为"地下城主"。我们还能在这里感受到多人游戏的快乐，无数的玩家投入到他们各自不同的冒险中去，在游戏中成为梦想中的另一个自己。尽管今年的角色扮演游戏竞争激烈，不过这部游戏一定将露尽锋芒。今年年底之前我们差不多能把它拿到手中吧？



PC 碎裂 Torn



这还是一部Black Isle工作室的新作，这个充满了传奇色彩的工作室将要试探着进入另一个新的领域。本作是一个3D的即时战斗游戏，游戏的背景设定是一个名为Orislane的幻想王国。制作小组从《杀出重围》中寻找到许多灵感，你可以通过战斗解决问题，也可以通过你的智慧来摆脱困境。游戏将使用《异尘余生》的规则系统，相信这对玩家的上手操作应该非常有帮助。在本作中你可以对得到的消息进行管理和整改，同时还将有4个魔法领域以供选择不同类型的魔法。本作大概是我所看到的行业历史中最为开放的一款游戏了，迷人的游戏主线和无数的非线性剧情将使得角色扮演游戏的爱好者有着经历梦幻的感觉。



Gathering of Developers



Gathering of Developers公司位于美国达拉斯，创立于1998年1月，是一家以发行电脑及电视游戏为主营业务的公司。代表作品有《铁路大亨Ⅱ》、《夜曲》、《暗黑秘石》和《奇迹时代》等。

PC 奇迹时代Ⅱ Age of Wonders Ⅱ

最近实在是太多游戏的续集相继出现，《奇迹时代》也赶上了这股风潮。游戏1代所拥有的众多玩家成为GOD开发这个游戏的最大理由。制作小组听取了许多玩家的反馈意见，使得本作与前作相比有着明显的不同。虽然这仍然是一个幻想战争游戏，但是本作中将不会有太多建设方面的工作，开发者的意图是希望能使游戏的节奏加快。英雄们可以更方便地被招募而来，不过这也意味着他们对魔法的掌握也许会生疏些，而巫师也同样不像以前那样轻松地修复武器；天神有时会突然出现，给予你一些特殊的任务和帮助；而且原作中最吸引人的祭祀部分也将保留下来——这一切使得本游戏看起来还蛮吸引人的。







PC 永远的毁灭公爵 Duke Nukem Forever

这大概是本次展会中最引人注意的游戏了。公爵在缺席展览3年后终于又出现在我们面前，虽然他还是那身过时装酷的打扮。3D Realms公司依然没有给我们展示出任何可以看到游戏本身的东西，只给我们展示了一段经过精心剪辑的动画——谁都会知道视频的东西可以很容易地做各种处理，说实话我觉得我完全有理由可以对这部作品报以不信任的目光。长期的开发时间，不可思议的保密程度，这些都为游戏的品质敲了警钟。尽管这样说，我们还是从今年的这段动画里看到了一些还算可以的东西。《虚幻世界》的引擎确实无懈可击——真实的拉斯维加斯应该不会像游戏中的那样令人感觉心惊胆战，而NPC们在游戏中的表现则着实的令人吃惊，不过这段动画里最遗憾的还是没听到公爵那搞笑的口头禅。我想我现在对这个游戏还是有些怀疑，不过好在我们已经等待了足够长的时间，完全不在意继续等下去——那么就让它继续跳票下去吧，反正我已经被它磨得极有耐心了。







PC 危机最前线 II
Hidden & Dangerous II

第二次世界大战确实是块游戏的沃土，Illusion公司的《危机最前线》也因此而得到许多称赞（不过这部作品在市场方面却惨烈得可以），而我们则更是可以看到它的续集出现在我们面前。本作把动作和策略融合在一起，并可以灵活地使用主视角或第三人称去秘密行动。游戏中将有大概20个任务贯穿9场战役，NPC们将成为游戏中决定情况的灵活要素，你可以通过他们而躲避开许多追杀。你还可以在多种多样复杂的环境中探索——无论是缅甸丛林还是非洲沙漠，而在路途中你将遇到无数纳粹分子射向你的致命子弹。有更好的消息么？是的，在本作中我们将拥有一条极吸引人的故事主线，而且多人模式将有死亡模式，玩家甚至还可以选择扮演轴心国的人员。



PC 马克斯·佩尼
Max Payne

我想这部游戏的开发周期之长应该是可与《大刀》一拼了，在E3之前它的影响力也几乎降至历史上的最低点。而在本次大展上它却似乎打算引爆每个人的视神经，要知道这句话绝非夸张。这部号称“《骇客帝国》遇到《雷神之锤》”的射击游戏已经有了无法更改的动作设计，但是它极强的冲击力和令人窒息的感觉仍吸引了E3展会上大量的人们驻足观看。游戏的剧情不仅复杂而且非常吸引人，慢镜般的开枪战斗也许让你觉得略有做作，但是一定会让你印象深刻。你将在游戏中观看到许多精彩的效果，大概50种破坏性材料、10个巨大的关卡、多种完成任务的方式（借鉴了《杀出重围》里的部分要素）、无法相信的真实伤害设定——个人预测这款游戏将成为本年度最强的动作游戏。





PC 神话III——苍狼时代
MythIII: The Wolf Age



著名的《神话》系列使得Bungie公司一战成名，而这个系列的第三部则由Mumbo Jumbo工作室来完成。本作走了一个潮流路线，剧情设定在《神话》1代开始的1000年前，可以说是一部前传了。你的任务很简单：征服不死军团，但是本作的剧情有许多都将和“1000年后”发生的《神话》有着千丝万缕的关系。多人部分虽然无法得到Bungie.net的支持，但是同样也将不输给游戏的2代。本游戏系列有着许多忠实的玩家，我想Mumbo Jumbo工作室非常明白自己肩膀上的这副担子有多重。



FUNCOM



FUNCOM绝不是真正的名流，比不上EA势力强横，也没有BLIZZARD的黄金品牌。从《漫长的旅途》中我们只能看到“认真”二字，虽然很多玩家并不承认它。在《混乱在线版》里，我们又看到“认真”这两个字，但这次，没有人会不承认。

PC 混乱在线版 Anarchy Online

当国内的在线游戏刚刚盛行时，国际上的在线游戏已经如火如荼了。Funcom的《混乱在线版》打破了以往“龙与地下城”的界限，将世界移到了遥远的未来。那时政局混乱，人们为了争夺星球上稀有的矿藏和星球的控制权而发动了战争，你将作为其中的一员（或者是政府军或者是起义军）来到游戏当中。通过可选择的4种职业，你可以发挥出不同的能力和优势，只是对手并不简单，时刻不要忘记，他们是活生生的人。多种视角的选择使玩家有了更自由的感觉，而制作者则为了解决这在技术上的难题费了不少事。有趣的是，玩家可以在游戏里布置自己的家，这是不是很亲切呢？现在的在线游戏如此之多，这样的噱头已经是必争之处了。





今天为了在媒体中心占据一个位置花了整整半个小时，现在已经开始倒计时，还是先收笔发过来吧。

第三天：Let the Games End!

5月19日 天气：开始努力想象有风有雨时阴时晴的天气的美好。心情指数：90

游戏机巨头所在的West Hall将是今天的主战场，好习惯地看看展会分布图，任天堂和索尼各领1/4天下，此番以场馆论世嘉虽然还是挤入三甲，可是规模却只及老对手的1/3。未进大厅就注意到Imagine Media在玩轮盘大奖，场边又是大排乌龙。Imagine说起来非常了不得，本次会刊会报就是由该媒体集团发刊，除此外还拥有巨幅广告做到户外的PC Gamer，PSM（PS2专业杂志），NextGen（次世代），XBOX还未出就已推出5国语言版的offical XBOX Magazine，以及Maximum PC&Mac Addict等多种纸媒体。





Imagine旁边是大家很熟悉的Ziff Davis，不过大家的注意力全在Tecmo上。

原因无它，场上有3名佳丽，演示的是《生与死III》(Dead or AliveIII)！

惊艳的感觉是排着可怕长队的人们共同的体验吧，因为佳丽是绝色，游戏是绝响。国内DOA2的拥趸甚多，对于3代的期待也快到了沸点吧。





我呆看了半晌演示只觉得游戏至此当可不加一词。

然后是KOEI，光荣的美工应该感到光荣，看过《真三国无双Ⅱ》和《决战Ⅱ》画面的人们首先和最后被吸引的都应是华美绝伦的CG，虽然这两个纯粹的动作游戏去年已示人而不再新鲜，可是从展示情况来看还应是PS2上的超级大作。我是唯美主义者，虽然自知偏颇，但我还是不假思索地选择这两个游戏是今天所看到的最好的游戏之一。

任天堂的GameCube无疑是本届大热门，虽然风头稍稍被XBOX盖过，好在有GBA二过一，也堪堪敌得住。让人爱不释手的精巧高清晰度的GBA可说是本次展会最亮的3颗主星之一，个人主观评判依次为XBOX、GameCube和GBA，PS2机能虽上佳，可是早已为人熟知，无缘得列三甲。从外观尺寸来看，XBOX>PS2>Gamecube，这个游戏盒子大小明显是XBOX的一半；从推出时间来看，虽然都在11月份，但GameCube定于当月5日，比微软XBOX的8日早3天，GameCube还将于9月14日先期在日本本土市场推出；从价格来看，XBOX定价为299美元，与PS2（去年10月出）相同，而GameCube所用的处理器比PS2和XBOX的慢，价格估计也会比XBOX便宜。



KOEI



PS2 真三国无双Ⅱ Dynasty Warriors III

光荣公司终于在本次E3上展示了这个著名系列的最新一集——《真三国无双Ⅱ》即将在PS2上登陆（《真三国无双Ⅱ》的前两部分别叫《三国无双》和《真三国无双》，所以，Dynasty Warriors III别叫作《真三国无双Ⅱ》）。在《真三国无双Ⅱ》里，战斗系统是以若干连续的进攻为基础，玩家可以在移动的同时进行攻击，例如移动中突然跃起进行攻击。而在本作中，这种混战格斗系统被保留下来。游戏的AI比起前作改良了不少，你将会遇到许多非常聪明的敌人。举例，一队士兵会在队长的指挥下坚决迅速的进行行动。同样，另一方会根据地形自动排列队形以等待敌人进入圈套。





从画面上看，本作与《真三国无双》比并无太



大变化（因为游戏使用的都是同一个图像引擎）。人物的衣服和装备都可以很清楚的在屏幕上表现出来。游戏的外界环境大部分是还是荒地，不过在进入某些特定区域的时候采用了雾化的效果。当然，游戏中精彩的战斗以及每个人物不同的战斗表现都将是本作最吸引人的地方。

本作预定在今年4季度发售。



PS2 决战 II
Kessen II

《决战 II》几乎可以称为引用“三国”概念而出品的最佳幻想游戏了，而且它加入了《决战》中所没有的策略及其它新的要素，绝对会让玩家们高喊过瘾。幻想的剧情依然没改变，在本作中你依然扮演刘备对抗曹操。游戏一开始，曹操绑架了你的爱人貂禅，于是被激怒的你对曹操宣战，你不仅要救回你的爱人，同时还要收复你的失地。故事主线将使用精彩的CG动画和游戏的即时图像引擎穿插着表现，每一个细节动作都展示得十分精细。原作的动画已经震撼了许多玩家，而本作的表现将比1代更上一层楼，制作小组承诺本作的画面表现将“更加生动，更加精彩”。游戏的视觉可以在不同的角度上进行改变，通常状态下游戏的视觉采用的是斜俯视整个3D战场，但是会随着你对战场上某些人物和局部战斗的关注而缩放。游戏在战斗中的视觉采用的是单名武将的视觉角度，同时本游戏强化了武将单挑的概念。游戏的美版将在今年年末发售。





PC PS2 三国志 VIII
Romance of the Three Kingdoms VIII

三國志VIII

《三国志》系列在国内的影响之大恐怕无人可匹敌，而光荣的每一部“三国志”出现之前都让无数的玩家们引颈期盼，《三国志VIII》也同样不例外。比起前作来说，本作在各种武将之间的关系方面将大大加强，例如武将之间将有着“结义、同手、仇敌、结婚”等关系，游戏里的各种人物之间的态度和对话也将会变得丰富多彩。游戏的战争场面还是使用回合制，增加了战术、战法和联合战争等新要素，使充满紧迫感的战争更为有趣。战争分为战斗准备的军议画面和野战画面。军议画面决定战术和策略，而战斗也不再是主要由部队的优劣所决定，战局是会根据战法和天气的变化而变化。按照光荣的官方宣传口号，本作是光荣公司至今为止系统内容最大、最复杂的游戏，想来应该不会让各位玩家失望。



作秀不分内外，美女无论东西。此言善哉！



论作秀手段，国内IT同仁大多急用先学，得其形难尽其神，在此国际展台上，还真是玩到你晕，有Mythic的2位公主通过Quake比武招亲，有Activision现场小车滑板玩极限运动，有Ubi出演毒藤女手持皮鞭将你打，有Infogrames职业玩家冠军现场签名，细节难以尽述，大家尽情想象吧。

说到美女，大家还是看快照吧，据说仅第一天钟以山先生就已收获与50多名美女的合影，让我和黑暗二人大感佩服，快3天了我见还没见过那么多呢，为了替读者补上这一缺憾，黑暗和我决定展期最后半天是留给美女的，专拍美眉及留合影。不过拍出来一看好像还不够多，说得也是，本次E3或者是由于日美两国经济同时陷于萧条，盛况大不如前，虽然有微软的XBOX全力杀入和任天堂的GameCube热力推出，当然还有PS2和GBA倾情演绎，不过规模确实有所缩水，最重要的是厂商不再舍得大撒银票作秀，连手提袋也只有不多的5、6家有送（主要还是大Boss微软为XBOX所作），T恤衫更只有1家发放，美女本就稀缺，大家还是把视线从美女转到游戏吧。

这次会展上多了很多新名字，特别是韩国军团声势不弱。但有很多该来的却没有来，比如Virgin（维真），比如3DO。要知道IDSA会员包括EA、Microsoft、Capcom等在内总共只有36家，而作为成员之一的3DO和 Capcom 这次却未能到会。

来之前就看到这条消息：

3DO公司放弃本年度E3大展。

该公司认为通过与媒体、投资商和零售商的单独接触可以更好地起到宣传的效果，因此在E3期间他们将不入驻洛杉矶会议中心，而是在一个单独的地方展示自己的作品。据3DO公司官员称，去年他们的展台位置十分不好，导致媒体报道很不充分，“去年E3期间关于3DO公司的报道实际上主要是我们的公关部门在E3举行前发送到各编辑手中的。”



3DO公司的财务状况目前比较困难，前不久还裁减了10%的员工。除考虑成本效益外，3DO公司目前开发中的作品只有《魔法门传奇》和《高热棒球2002》会在春季上市，其余游戏至少要到2001年底才会发布，没有足够的作品参展也是他们放弃的一个原因。

当然也有人不负责任的谣传，就是因为该公司在PS2平台开发投入过多无法负担E3巨额展费，还有说法是两个最大的大厅每个摊位起步价要1000万美元，此说十分可疑，姑且存而不论，但无论如何希望带来《魔法门——英雄无敌Ⅳ》的英雄们不会永久地消失。

我们用数码相机和摄像机试图尽可能捕捉每一个奇妙的侧面，整理展会拍下的近200张照片和3个小时的视频，惊奇地发现了比在现场所见更多的细节，你也不妨关注一下这些有趣的画面，没准也还可以品味到连拍摄者也没能领略到的滋味，从这个角度看来，细节也是财富。

E3硬件

BELKIN

BELKIN这家公司国内的玩家也许并不太熟悉，但是在国外名气却不小。这次BELKIN在E3大展中其展示的nostromo系列游戏控制杆也让我们耳目一新。独特的手柄造型使玩家具有最佳的操纵感觉，超级功能键可以支持超过70种的编程设计，在游戏中可以方便地设定快捷按钮以及连发模式。并且在手柄上集成了"Esc"和"Enter"两个游戏中最常用的快捷功能键，可以方便地在游戏和控制菜单之间进行切换。



NINTENDO



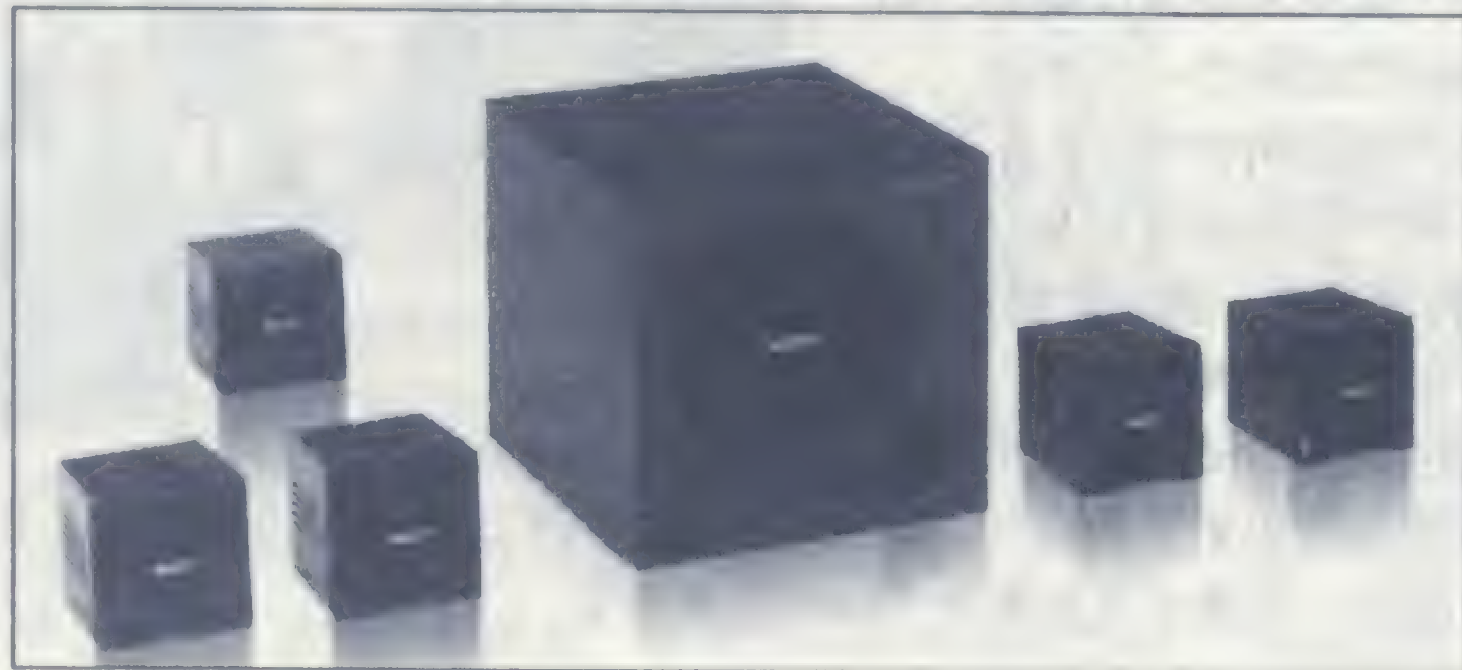
NINTENDO的GAME CUBE相信大家都早已听说，这次在E3大展中NINTENDO也向大家展示了GAME CUBE的性能。GAME CUBE使用专用的GAME CUBE Disc，单碟容量达到1.5GB，是传统CD-ROM的2倍多。支持四人同时游戏，支持外接记忆卡。你还可以将GBA作为GAME CUBE的手柄进行连接，如果配合红外线发射装置还可以使用无线手柄进行游戏，最远感应距离为30英尺。NINTENDO还为GAME CUBE设计了丰富的外接模块，已知的有56K V.90调制解调器和外接键盘等设备。可以支持在线游戏和上网浏览。



GAME BOY ADVANCE也是这次大展中NINTENDO主推的产品之一，展台里除了更加丰富的游戏软件之外。许多小厂商还专门为GAME BOY ADVANCE设计了照明灯、震动附件和立体声音响系统等等。不知道国内的玩家何时才能买到这些超级装备。

SONY

SONY作为日本家用音响产品的龙头老大，自然也不会放弃E3大展这样展示产品的好机会，此次SONY推出了SA-PSD5 5.1声道影院音响系统。大家可能对Creative的5.1系列了解较多，但是SONY展示的SA-PSD5绝对不会比Creative的产品逊色。



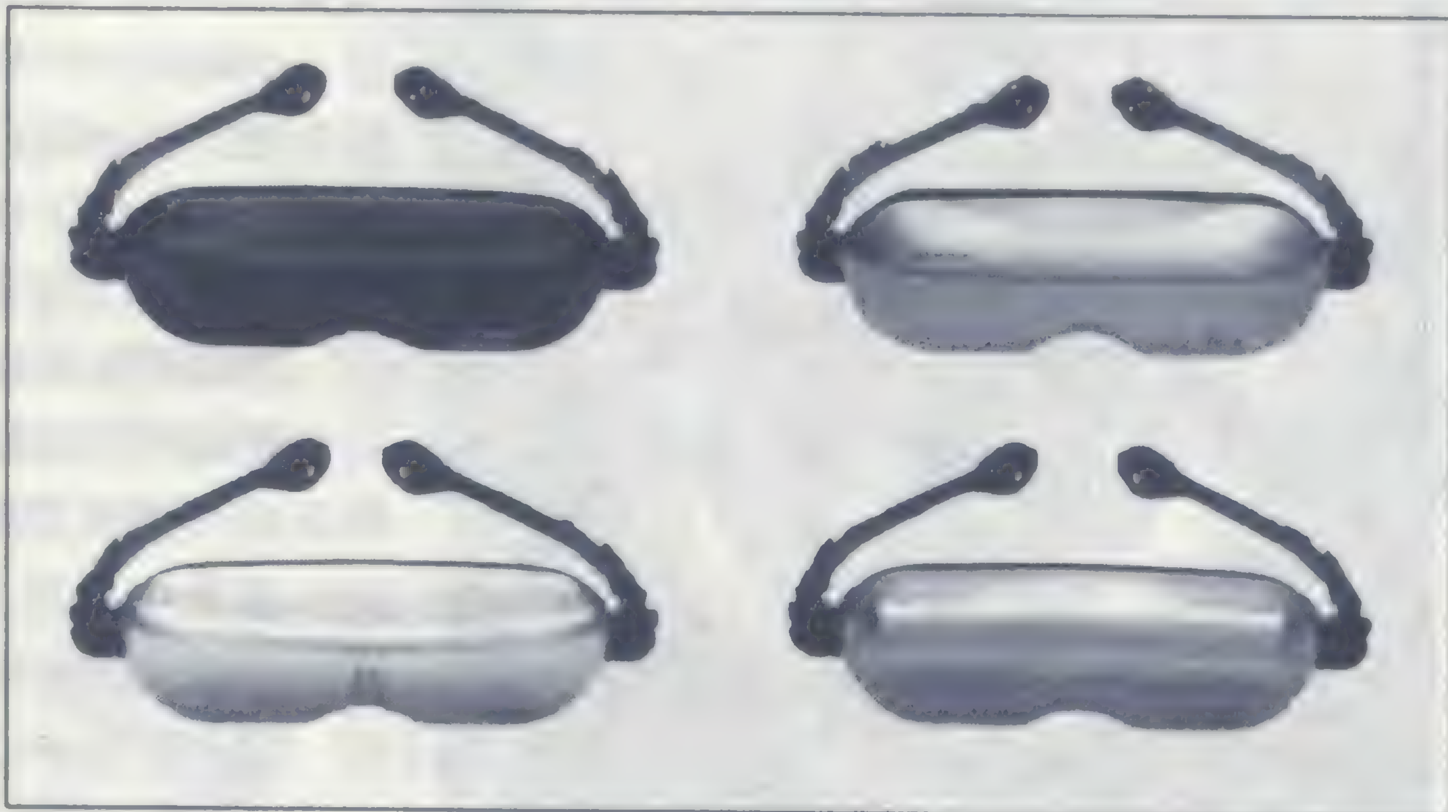
SA-PSD5的低音炮为木质外壳，扬声器尺寸达到了12"（约30cm），这可比Creative DTT2500的低音炮足足大了4"，现场展示中，低音效果非常震撼，足以和专业级的音箱器材相媲美。4个卫星音箱和中置音箱外壳则是塑料质地，配置4.5"（约11cm）单体扬声器，虽然是塑料质地的外壳，但是播放

效果却一点也不比一般木质音箱逊色。

这款音箱可以直接外接AC-3和DTS的解码器，SA-PSD5让你在家就能欣赏DVD的超级环绕效果。

Olympus

Olympus最著名的是它的摄影器材，但是在E3上Olympus为我们展示的却是他的Eye-Trek系列虚拟三维眼镜。这款外形超酷的眼镜很像史瓦辛格在机器战警中的那副眼镜。黑、银、灰、金四种颜色分别对应连接不同的设备，分别对应为SONY Playstation、其他游戏机、PC&Mac、家用录像机及DVD播放机。视觉效果相当于52"或者62"的大屏幕效果，试想，在62"的大屏幕上打FIFA有多爽？



外景篇

小资料：Los Angeles，洛杉矶在美国众多城市中也是颇具神秘色彩，被誉为美国西部的门户。世界电影之都好莱坞就位于此，环球影城提供经典回顾；离市区90分钟车程的迪斯尼乐园，是全球迪斯尼乐园的鼻祖；此外，Santa Monica海滩提供了无限关于海的遐思……

缓步行在市中心，原以为洛杉矶这样的大都会自然是车辆如织，决非步行能够得窥全貌，岂知从第9街走不了多远就到了第1街，更远处就是称为Freeway的高速公路。街上行人稀少，只有一多，即停车场多到不可思议，更有大批高层的停车楼，处处空置，停车费也贵到难以理解，每15分钟要2.25美元算是普通消费。沿街自不乏黑人卖艺讨一份生活，更有流浪者在花坛草坪中怡然躺卧，我们尚未走近就忽闻朗朗笑声，继之以旁若无人的高声独白，好像总统就职演讲，很有些犬儒主义的神髓。



洛杉矶的治安不良地区



临街一家叫“天使之约”的小店吸引我们驻足，其实从洛杉矶国际机场出关时就见到一尊人形大小的天使伸开双翼欢迎游客，不想在城内总能不期而遇色彩各异造型有别的大天使，若说共同的特征恐怕是脸上总像罩着面具，摆明了安能辨我是雌雄的意思？不过天使没有性别之分原也是自然之理，后来才知道洛杉矶有天使之城的美誉，这个小店荟萃了百余种，带一个小天使回家这个念头让我摸着口袋里的硬币犹豫不决。



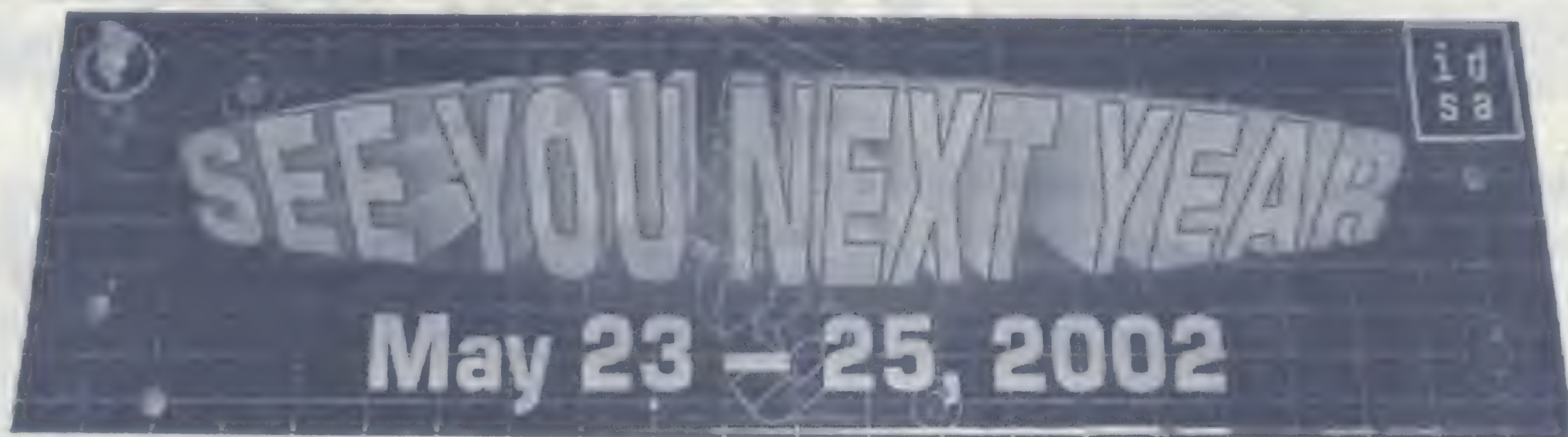
最终我决定通过带10几张天使的照片回去来平衡欲望与现实。我自称为"天使狩猎者"，街头的每一尊天使都没能逃过我的收藏，在追猎天使的过程中我发现洛城艺术家赋予了他们的守护天使特别的寓意，这从他们身上的彩绘和名字可以看出端倪，比如有个叫Life of earth，还有叫Angel eye，另一个叫Spirit flower等等，让我追悔良久的是曾经路遇过5尊天使，当时却因未拿相机，以致交臂失之，此后再也没时间补回了。为了让大家和我一起分享天使的神秘和美丽，我将尽可能让天使出现在每一页。

游戏无疑展现了一个光怪陆离的世界，E3大展试图把现实也营造得光怪陆离，不过最具有超现实情节的还数我们所看到的"索尼妖孽"。松弛的神经随着夜幕低垂而逐渐崩紧，暮色中的洛杉矶街头寂然无声，偶有直升飞机轰然划过，此情此景让人止不住想起《洛城警探》之类枪杀追逐场面，搭上市政中心高耸的观光电梯到顶层纵览Downtown夜景，不想看到几束探照灯划破夜空，在近郊附近一片园地竟然有PS2的超大规模演示，看上去有说不出的诡异。这要是在街面上绝对不可能察觉，在好奇心驱使下我们斜斜摸去，明显地感到渐渐荒凉，总算在一个被铁丝网围起的庄园里发现了这处秘密所在，刚拍了一张照片，闪光灯立刻引起院内一人的注意，一面目恰似生化危机中NPC角色的老头走近，我特别仔细的看了看他手中有没有持有武器，他严厉地制止我们继续拍摄，并且隔着铁丝网比划着好像在另一处有入口，让我们进来，虽然觉得有些游戏般的荒诞，不过既然游戏中的人物从来没有怀疑过自己为什么一定要开始所谓天命之旅的，我们也没理由就此退缩。沿着铁丝网朝老头所指方向走去，越看越觉得像是邪教聚会的场所，里面有一处被许多白幡重重叠叠隔离起来的所在，巨大的银幕上最新的PS2游戏片头闪回着，奇怪的是却没有半点声音传出，我们没有找到老头所说的入口（其实也没认真的去找），于是在正面又抓拍了几张，回去的路上我疑神疑鬼的觉得后面任何一辆车都可能嘎然而止在身后，冲出几个黑西装大汉。





事后说起此事还觉得在那样荒郊野外的所在做那种展示却并没有人在看，气氛实在诡异莫名，然后笑谈是不是游戏玩多了，任何异乎寻常的情景都可能找到对应的恐怖情节，这也算是惊魂一刻游戏人生吧。



注：如果仍觉意犹未尽，希望了解更全面翔实资料和现场录像，请见2001年7月号《水晶宝合》。

特勤机甲队Ⅳ

工画堂的《特勤机甲队》系列游戏一直以漂亮的女主角、造型各异的机器人、动作性与策略性兼备等风格吸引了众多的“哈日”族玩家。由于语言的关系，国内的玩家一直只能凭借游戏中有限的几个汉字来猜测游戏的剧情发展，无法进一步领会游戏的精髓。为了满足国内广大“机甲迷”的迫切要求，此系列的最新作《特勤机甲队Ⅳ》将完全汉化制作，并于6月隆重推出。



承接上集的故事内容，《特勤机甲队Ⅳ》的游戏时间放在了遥远的2588年，地球与欧姆尼联邦宇宙军已经休战并且签署和约，这以后有大量移民涌入欧姆尼行星，先前的赛菲鲁特州为脱离欧姆尼联



邦而爆发战争，并成功独立。但在独立后，由于约翰·布朗总统不幸被暗杀，使得赛菲鲁特共和国群龙无首，呈现一片慌乱景象。应急而生的新政府在经济运作上的失败，资源和经济方面日趋恶化，使得该国每况愈下，他们竟然于2643年向欧姆尼联邦悍然发动侵略战争。战争结束后双方签订了停战和约，但好景不长，独裁者的野心再起，新一轮星际间的军备竞赛再次展开，一场风暴似乎即将在宇宙刮起，世界果真永无宁日吗？



武器装备的多样性一直是这个系列游戏的最大卖点，《特勤机甲队Ⅳ》又将为大家带来什么样的先进装备呢？下面简要介绍几种新型强力机甲，各位可要注意它们的特性以便在今后的战斗中充分发挥机甲的协同作战功能，从而达到“战无不胜，攻无不克”的目的。



XB-10装甲步兵：和先前的X5系列同时研发出来的强力主战性机器人，优点是可以装备上许多辅助性设备，比如一种先进的可填弹数目极多的导弹匣；缺点是造价昂贵，产量少，只有很少的几部被分配到第177特务大队供试机之用。

XD-10装甲隐秘步兵：以XB-10为基本构架研制出的特殊作战机甲，可以称作前者的简化版本。其优点是体型轻巧，移动快速，速度可达其它机甲的2倍左右，并且难以被敌人发现；缺点是外层装甲过于羸弱，武器装备种类有限。

XE-10装甲支援步兵：尚处于试验阶段的大型机甲，威力巨大，但体型笨重，不太灵活。配置方



面，共有6种全新武器可供搭配选择。在山区作战时能够起到很好的支援作战作用。

大家可能还记得《特勤机甲队Ⅲ》的第230特务大队中那些漂亮可爱的美眉战士，这次的第177特务大队成员也大多是上次的那批精英，不过肯定有你不太熟悉的新面孔哦，如疾恶如仇的SOINI-HJELM、才华出众且知识渊博的ELLEN-STAMITZ、狂放不羁的LIYONG-WERGELAND、性格随和且平易近人的NANCY-WOLCOTT，还有灵活聪明的女孩SERSH-RUZICKA。队伍也由原来的22位PLMM增加到了27位。



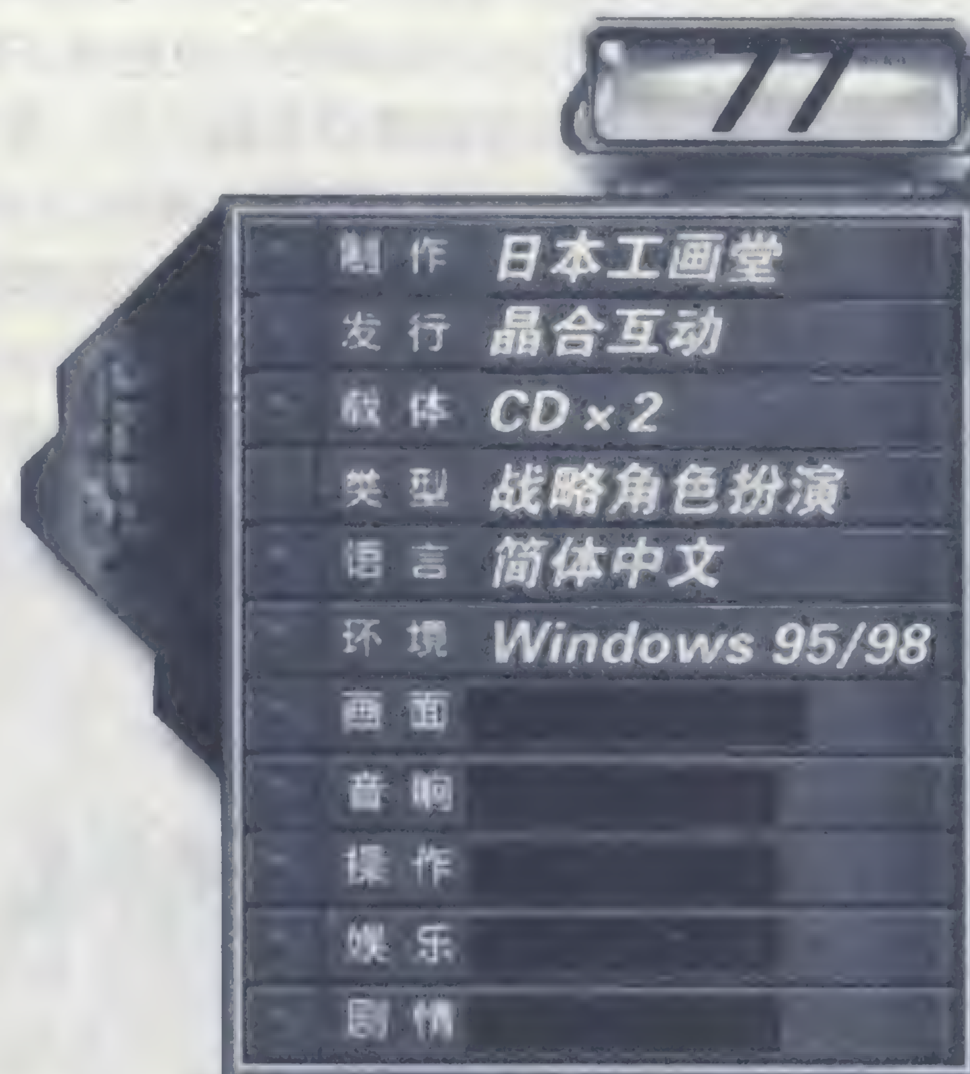
《特勤机甲队Ⅳ》采用了与前几集不同的策略性很强的战斗系统，界面友善，操控方便。在每一关任务开始之前，会由一个美眉战士FEIYEN为你详细讲述本关的目的、地形和时间限定等情况，让你准备好作战思路和计划。开战之前，最重要的是安排有着不同特长的战士分别驾驶合适的机甲战士。《特勤机甲队Ⅳ》设计了非完全实时状态的战斗系统，玩家可以任意在自己控制的队伍中设置恰当的阵



形，而整个游戏将会以队长FEIYEN为指挥和战斗中心，加上有多达20名的陆军成员及7名飞机驾驶员，你可以按照实际情形来挑选这27名成员以随时应战。人员和机甲装备全部配置完毕后，接下来就是分别编制几个小组的事情了。小组的最后完成需要决定一名负责的组长，这时就是你自由发挥的机会了。哪个美眉深得你的“欢心”，估计她当选的可能性也就最大，组长的能力值可一定要得到充分提升哦。这些琐碎的准备工作终于完成了，你的队伍将由运输机送至机场，选定降落地点后，第177特务大队的美女战士们即将奔向胜利的明天。27位漂亮女孩儿的命运掌握在你的手中，颗颗美丽的陨星会坠落吗？赶快打起精神！

《特勤机甲队》系列一直被众多玩家称为是“最漂亮的、最复杂的六角战棋游戏”，《特勤机甲队Ⅳ》的画面也的确靓丽绝伦，加上不俗的声效和丰富的故事背景，这场由美女、机甲组成的战斗相信一定会为喜欢SLG类游戏的玩家带来一个非常惊喜！

■ 北京　苹果熟了



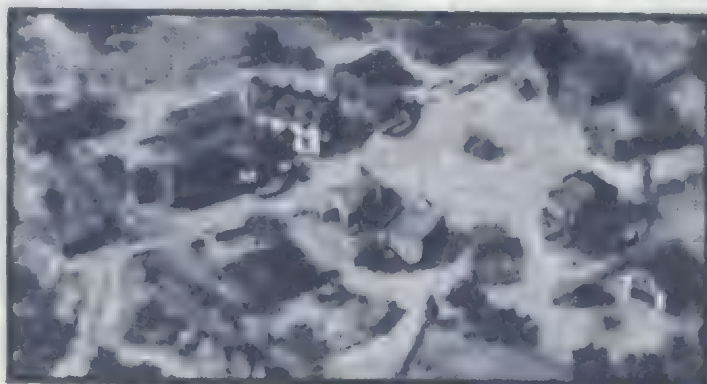


赏金奇兵

——西部通缉令

不知你是否也曾经梦想自己成为一名热血的快枪手，驰骋在美国西部的小镇之间，除暴安良。在一对一的决斗中杀尽十恶不赦的江洋大盗，顺便取得丰厚的赏金，如果幸运的话也许还会博得某位美人的芳心，从此结束漂泊流浪的生活，携带着大笔的财富和爱人过着田园式的隐居生活，留下的是威震八方的大名和传奇的故事。今年即将上市的游戏《赏金奇兵——西部通缉令》（Desperados:Wanted Dead or Alive）绝对可以让你体验这种充满惊险、传奇和梦想的生活。

《赏金奇兵——西部通缉令》（以下简称《赏金奇兵》）以19世纪中叶的美国西部为游戏背景。在那个时代，法律不过是一纸空文，谁的枪更快更准，谁就是主宰，谁就是法律，小个子比利、杰西与法兰克等西部历史上臭名昭著的罪犯都出自那个时候的美国西部。有罪恶就会有正义，有罪犯就会有英雄，这次你将扮演以John Cooper为首的6名赏金牛仔，为了正义和证明自己的清白不惜面对匪徒团伙和重重陷阱，从而纵横西部。剧情虽然有些老套，但也只有这种剧情才最能体现美国西部的特点。





《赏金奇兵》的整体游戏风格和实时战术游戏的鼻祖《盟军敢死队》是相同的，喜爱《盟军敢死队》的朋友玩起《赏金奇兵》来可以很快上手。《盟军敢死队》里的很多战术都可以套用到《赏金奇兵》里来。在人物的设计上，该游戏与《盟军敢死队》也有着异曲同工之妙，有快枪手、炸弹专家、狙击手、医生，还有迷人的职业女牌手和带着宠物小猴的中国女孩。牛仔们的技能和盟军敢死队队员们的技能更是不相上下，他们既可以用TNT炸药把整排的敌人送上天堂，也可以用刀无声无息地把敌人干掉，除此之外，他们还能用带着瞄准镜的长管左轮枪消灭远处的敌人，或者用一些新奇的小物件把敌人引入自己的陷阱。由此可见，《赏金奇兵》的制作者们是仔细研究了《盟军敢死队》的，但他们并不是单纯地克隆，他们在模仿的同时也加入了许多令人兴奋的新东西。首先在《盟军敢死队》里除了德国鬼子就是自己人，只要不是自己的队员，其余的人均可诛之；而在《赏金奇兵》里加入了第三种人——“平民”，这些人可是游戏中的大爷，杀不得也惊动不得。在游戏里，你的子弹和《盟军敢死队》一样也是无限的，但你不得不腾出时间来上子弹，你的每个队员手里的枪都有不同的子弹上限，打完后需要把枪里的子弹填满，如果你杀性正浓却忘了上子弹，那就等着血染黄沙吧。刀在《盟军敢死队》里是只能握



在手里的，而在这里却可以象古龙笔下的大侠李寻欢那样飞出去置敌于死地。类似“盟军”里手雷在投掷出去后，第一落点绝对不是雷管爆炸的地方，根据惯性原理它会再向前弹几下等炸药的引信燃烧完后才会爆炸，精确计算爆炸时间和落点就成了使用炸药时首先要考虑的问题。在吸引敌人的注意力方面牛仔们也有新招，例如用镜子折射太阳光使敌人暂时失明、用帽子和大衣做成假人吸引敌人的火力等。

西部的风情是制作者们力求体现的游戏风格之一。游戏一共设置了25关，有城市、印第安部落、西部小镇、沼泽等，再配以各种不同的天色变化和大量的室内场景，使美丽的西部风光尽收眼底。游戏中总数达35种以上的无辜平民和动物都会根据你不同的决策产生不同的互动效果，使玩家充分体验西部人情。在声效上游戏也独具匠心，背景音乐是具有美国乡村音乐风格的曲子，每个赏金牛仔都具有不同的声音。有些和《盟军敢死队》相同的人物属性也做了相应的改动。牛仔们收枪的样子也很COOL！他们会象电影里那样把枪在手里转两圈然后再插入枪套（这招我在上学时曾经用玩具枪练习过N次，至今尚未成功）。



游戏的AI设计也十分细致。牛仔们在接近敌人的时候都必须小心翼翼地走过去或爬过去，如果你跑过去的话，敌人哪怕是背对你，也会听见你的脚步声从而发现你（牛仔们的大皮靴可真是不如敢死队的陆战靴轻巧）；如果你被单个的敌人发现，敌人会跑回营地叫更多的同伴来；雷管在掷向敌人后敌人会逃跑，更有甚者会把雷管踢向你所在的方向；敌人在行动时也很小心，在平安无事时目光是绿色，当发现情况但不能确定时会变成淡黄色，而且根据情况不断加深颜色；如果你及时逃离目光覆盖的范围，敌人就不会发现你了；最有趣的是当你不断地向敌人脚下的土地射击而不击中他时敌人还会投降，看来匪徒到底是乌合之众，和第三帝国的正规军比起来逊多了。



最值得一提的就是《赏金奇兵》中20多段高质量CG动画。没有过关后的动画是《盟军敢死队》最大的败笔，我想任何一个玩家在苦熬数日将游戏打通关后，最渴望看到的就是一段精美的动画，尤其是象实时战术这类相对难度较大的游戏。《赏金奇兵》里这20多段高质量CG动画是完全可以满足所有骨灰级玩家的这种渴望的。《赏金奇兵》虽然不象《盟军敢死队》那样经典、背景那样宏大，



但是凭它独特的风格、新颖的设计绝对可以称得上是一个不可多得的游戏。

■ 北京　Vb篮球

84

制作	Spellbound
发行	新天地
载体	CD×1
类型	英文
语言	实时战术
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

永恒之诗吟唱着
属于龙族和人类之间失落的契约
Dragon Raja……
龙的呼唤回荡在贺特大陆。
“这是龙族背负的宿命，我们无力拒绝这样的约定。你我的命运在此相遇，Dragon Raja将我跟人类连结。到你正常死亡，或是因你我两方的同意将彼此的命运分开为止，我们都必须忠于这个契约，将你的族类——人类视作我，龙的朋友。你愿意接受这个契约吗？”

——Dragon Raja之约

龙族

◇ Dragon Raja ◇

随着互联网的盛行，Online游戏也越来越多。你不但可以享受游戏的乐趣，还可以通过游戏认识许多网络上的朋友。《龙族》改编自韩国同名畅销奇幻小说，以Origin公司著名的《网络创世纪》（Ultima Online）为设计蓝本。Esoftnet是韩国著名游戏公司，致力于游戏平台、游戏软件的开发研制工作，专门从事在线游戏和服务的工作，并取得了极大的成绩。由韩国EsofNet与三星电子共同开发的《龙族》（Dragon Raja）即是其中一款。

《龙族》以其画风细致优美，并拥有独特的创造与生活技能系统，多次被韩国专业游戏杂志和网友投票评比为“最令人期待的线上游戏”。

通常，图形MUD类游戏都拥有丰富的故事背景。《龙族》是建立在中古世纪的贺特大陆，以龙与地下城为结构所创造的世界。在拜索斯王国这个魔幻世界中，居住着诸神都无法掌控的“龙”及“人类”。龙具有攻击人类的本能，性情孤僻凶猛，人们唯有透过具有魔力的“龙魂使”与凶猛的龙对话交流。几百年来，就这样过着和平繁荣的生活。可惜好景不长，拜索斯315年，因为贸易的问题不断遭受杰彭王国的攻击，持续了300年，以致民生疾苦。在游戏中，我们所要扮演的就是这块土地上的拯救者，我们要站出来，为了这块土地真正的自由和平，保存并稳固王国的光荣与领土，将生活在水深火热中的拜索斯人民拯救出来。

在游戏一开始，玩家可以自由选择成为杰彭或拜索斯国民，再选择战士、弓箭手、盗贼、巫师、祭司这5种职业中的一种，然后就可进入这充满神奇梦幻的虚拟世界。在《龙族》这个充满想象及虚幻的时空中，玩家可以根据自己的喜好选择性别、年龄、职业、武器等项目，塑造专属于自己的角色。一个帐号可以拥有4种角色，游戏还分别提供了男女各11种及7种肖像，而且可以精确调整人物的肤色！若玩家觉得不够真实，还可拿自己的照片上传，画面上每个玩家都是与众不同的个体，而且说话时还会显示8种不同的表情，惟妙惟肖。除了外表之外，还可以设定人物角色的个性及价值观，是邪恶的还是善良的。

在《龙族》里，你可以扮演凶狠的盗贼、奸诈的小偷，当然也可以是善良的老百姓，想做什么就做什么。

上面提到的5种职业各自具有鲜明的特色：

战士：挥舞着巨型战斧，永远捍卫着最前线的勇猛战士。战士是龙族里最强悍的肉搏战高手，所有的怪物遇到他那犀利的剑锋无不为之丧胆。

弓箭手：总是在暗处藏身，狠狠给敌人致命一箭的神射手。弓箭手并不喜欢上前做那种粗暴的战斗，而是自信而优雅地射出那些夺命的箭矢。

盗贼：没有战士的勇猛，也没有弓箭手的优雅，但盗贼却是最全能的职业。该近战的时候可以近战，该火力支持的时候则射出毒镖，在敌人不注意的时候还可



以发出致命的背刺。

巫师：神秘力量的召唤者，魔力之学的艺术家。能够召唤足以毁天灭地的陨石，也可以发出开山破石的闪电。巫师，可以说是《龙族》中最具毁灭性的职业。



祭司：对神虔诚的信仰是祭司们的力量来源。祭司拥有最强的各种治疗法术，甚至能够让死人复活，在冒险队伍中是绝对不可缺少的重要职业。

《龙族》不象目前市面上的线上游戏只是打打杀杀、拼命练功，而是享受虚拟生活的环境跟互动。在游戏中，玩家可以随自己喜好打造属于自己的宝刀，拿着心爱的武器跟伙伴们一起打熊。当你拿出独一无二的武器，看到伙伴们羡慕的眼神时一定会心中暗自窃喜吧。

游戏中提供12种不同的生活技能，玩家可以自由选择工作，靠工作累积自己的经验值，累积到一定的经验值后，还可以选择第二种职业。生活需要赚钱，游戏为赚钱也提供了多种方式。各行各业辛勤工作换来的钱要放在哪里呢？别担心，《龙族》里设有银行，玩家可以把钱存在银行里，以免被强盗抢走。《龙族》里的银行可以随时存、提款，并显示你的余额，让你知道还有多少钱可以买东西、学技能、练魔法；若工作累了，还可到旅馆休息睡觉，养足精神再战；肚子饿了，可以到面包店、粮食仓库、酒店、肉铺马上填饱肚子。生活机能丰富，就象在现实生活中一样。

在荒郊野外如果遇到怪兽或突如其来的攻击怎么办呢？这时玩家必须赶紧进入战斗模式，打开工具窗口，选择弓箭等武器击退坏人，动作不够敏捷、技不如人就可能被杀死变成孤魂野鬼！所以笔者建议在这个充满奇幻的世界中，你还是多练练魔法，法力越高越能够保护自己，比拼命打打杀杀要有用得多呢。



《龙族》拥有12个系列、上百种的魔法，玩家可通过《龙族》特有的“魔法选单”选择魔法图样，每个人都有一本魔法书，记录着学习过的魔法。玩家可以在占星术士家中学习魔法，如果学会了魔法，在村外跟怪物战斗时会有相当大的助益，特别是攻击性魔法，使用两三次就可以杀掉一只怪物，可以更快累积经验值，不用再辛苦地挥着大刀了。不过，令人担心的是魔法在游戏中有着惊人的效果，作为一个网络游戏，这是否会影响游戏速度呢？

在《龙族》的世界里有白天和夜晚的区分，也会有下雨或下雪的天气。夜晚的视野会变暗，需要蜡烛，否则会看不到前面的危险；下雨天移动会很不方便，使用火焰魔法失败的几率也较高，但是雷电魔法的效果会倍增。

《龙族》精致的画面、丰富的声光效果及各式各样的武器装备，绝对让你耳目一新。游戏中的场景变化多样，与近来其它网络游戏不同的是，游戏中的场景除了城市、村落、海洋、工厂等数十种以外，系统还会不断营造新的游戏场景，这个功能在网络游戏中可是不多见的哦！逼真的场景让玩家留连忘返，每天都有新奇的发现，就如置身真实世界中。



在这个中古世纪的欧洲大陆、充满了龙与魔法的世界里，让我们一起探索、体验前所未有的冒险传奇吧！

■ 北京 suky

83

制作	EsofNet & 三星电子
发行	第三波
媒体	CD x 1
类型	中文
语言	图形MUD
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



开门见山，先交待一下：还珠楼主的《蜀山剑侠传》是20世纪中期中国武侠小说转型期的里程碑作品之一；在游戏方面，1996年智冠推出了欲与"仙剑"试比高的《蜀山剑侠传》，好比周瑜的儿子VS诸葛武侯，一败涂地。5年后的今天，智冠再推《新蜀山剑侠传》，主角也由前作中的票房毒药李英琼（李：冤枉啊……）换成"峨嵋七矮"的核心人物——齐金蝉，游戏在很多方面都有独到的创意。游戏同时发行了简体、繁体、英文3个版本，这在国产RPG中是罕见的。原始版本的游戏有一些BUG，以致游戏官方站点三天两头出补丁。



游戏片头动画效果不错，前半段酷似"仙剑"片头动画的3D版，后半段直到飞剑破空而至，很出彩。未几，开始新游戏，镜头一拉，悠然见南山，再一转，切入妙一真人的别府——九华山锁云洞，灯光随即聚焦在齐金蝉身上。金蝉之母妙一夫人外出，金蝉失去监督，玩心不足蛇吞象，盘算着和姐姐齐灵云到后山醉仙崖踏青。于是自作家贼，翻翻周围宝箱，得到12颗金阳火雷（法宝）和金创药，在架子上得蛇茶丸，然后往大厅方向走去。刚出卧室，耳朵就被动接受灵云和许飞娘两人互相吹捧的外交辞令，既然老姐陪人家下棋去了，金蝉只好孤零零地出去转转喽。

出洞，经树林至醉仙崖。林中的宝箱内有兜率伞（法宝）。未能免俗，这片树林仍肩负着教新手上路的光荣使命，里头尽是些红色蛇妖，明显是友情帮助金蝉升级的。

▲在床上休息可补满体力和法力，此后游戏中出现的床亦同，令人只恨不能把床背着出门。

▲游戏中物品可以通过与NPC做买卖、开箱、得战利品和瞎猫碰死老鼠（如前文在架子上乱敲）等方法获得。

▲游戏中的战斗是以气御剑、互相对抗为基本方式，且可随时使用法宝和特技，上手非常容易。

▲战斗前应整理好战斗模板，特别是日后药品和法宝多了，针对敌人的特点布置好一个顺手的模板会起到事半功倍的效果。

▲飞剑对敌方任一对象的伤害概率是相等的，建议用鼠标点击敌方对象做到各个击破。

▲法宝会随着使用次数的增加而升级变强，下文中的法宝效果都指原始数据。除体力和法力外，法宝围绕6种属性展开，禁（黄色）：封锁角色除御剑外的一切行动；绝（红色）：使角色所受敌方伤害加倍；虚（灰色）：降低角色基本属性且封锁角色使用特技；蚀（绿色）：中毒，即角色体力渐渐流失；煞（紫色）：封锁角色使用恢复系法宝；玄（蓝色）：令角色使用法宝失败率大增，且可能搬起石头砸自己的脚。注意6种属性的效果都将随时间推移而减弱直至消失。

▲角色升级后体力和法力会自动补满，1-6级时剑光是红色，7-13是黄色，14-20是蓝色，21-27是黄色，28-34是绿色，35-41是紫色，42-50是黄色。等级最高为50，须经验值118.7万。根据敌人的剑光可以粗略估计出其等级。

醉仙崖西麓一洞口，金蝉遇一小人骑一小马，

奇之，穷追不舍。经醉仙崖北麓至东麓，途中可与北麓的老吴买卖物品。小人小马慌不择路，钻入一小洞中。金蝉恨不能进，遂拔剑暴砍山石，无效，又没地方退款。一不做二不休，摸出金丸，肆意破坏名胜古迹，山石晚节不保，粉身碎骨。不料从石缝中窜出一美女蛇头，金蝉猝不及防，吓了一大跳。那美女蛇不像鲁迅《从百草园到三味书屋》描述的那样会喊金蝉的名字，而是不停地呵气。金蝉只觉腥味扑鼻，可见该蛇严重口臭，应该去嚼嚼绿箭口香糖……不经意间已然昏倒在地。



▲将金丸从道具栏拉到场景中山石上，即可使用。日后物品的使用方法皆如此。

▲追小人小马前若先入小人小马出现的山洞，会遭遇独角神猕，正常情况（不修改游戏）下必败。尽管剧情仍可继续，但不建议这样做，否则会白白浪费不少体力和法力。常见的修改器中，能稳定修改本游



戏的似乎只有《金山游侠Ⅲ》和GameExpert v6.4a。本游戏中银两地址固定，人物属性地址则经常变动，故请尽量不要长期盲目锁定人物属性，否则极易S机，此乃笔者那台饱受迫害的机器强烈要求公布出来以免其弟兄重蹈覆辙的经验之谈。

金蝉醒来时已身处锁云洞，询问灵云方知醉仙崖下那美人蟒奇毒无比，被仙人用二道符封于石中，目前却被金蝉无意打掉一道，余下一符已封它不住。金蝉之前追的是芝仙芝马，蛇妖生吞芝马，功力大增，芝仙侥幸逃走。金蝉身中蛇毒，所幸被妙一夫人救回府中。金蝉得知始末，发誓手刃蛇妖，怎奈灵云对灭妖之法吞吞吐吐，犹如朋友间开口借钱。金蝉只好前往大厅求助妙一夫人，得知须等一人前来相助——此人生辰八字乃午年五月端午日午时，天生是蛇妖对头。金蝉经锁云洞中庭至丹房，得虚空杖（法宝），再至锁云洞平台与灵云谈心，感觉灵云对那个“5555”的人有点异样。说话间金蝉心血来潮，遂作别姐姐和母亲，前往黄山餐霞大师洞府去找青梅竹马的玩伴朱梅，以实际行动冲击世人早恋观。

在装备界面中展开地图，来到黄山，在山崖上望远山有一山洞，点击入内，得绝地天通神武杖（法宝）。入餐霞洞，惊闻餐霞大师富得流油，满洞以夜明珠当蜡烛用，跟李后主有一拼。在丹房见朱梅正在用功，遂出洞于桥上静侯。片刻朱梅出，金蝉提及蛇妖之事，请朱梅帮忙。朱梅谨遵师命，不敢擅自离府，然身为男生的GF，必须有招之即来、来之能战、战之能胜的精神，于是朱梅斗胆将餐霞大师两件法宝——诛邪刀和天黄正气珠偷偷借给金蝉。

金蝉回锁云洞，喜闻有朋自远方来，带白侠孙南人室休息，得知他受妙一夫人所托，要在九华山上逗留一段时间。次日金蝉醒来，至大厅，妙一夫人吩咐3人若有异状，可避入树林中的八卦阵，言罢离去。灵云带孙南遍览全府，金蝉则出洞闲眺，忽见空中掠过几道红光，疑为UFO，兴趣盎然跟进树林，没几步就被灵云和孙南叫住，3人入林中一探究竟。骤遇矮胖和尚法元，八卦阵一节剧情从略，灵云让孙南留在阵中，姐弟俩齐斗法元，此战必败。许飞娘上台充当和事佬，跑一回龙套后继法元离去。灵云跟金蝉激情斗口，金蝉向来无视《中学生守则》的存在，吵架经验丰富，灵云自叹弗如，一气之下御剑远去。



孙南埋怨金蝉不该气走灵云，两人交谈一阵，原来妙一夫人所言“5555”之人远在天边，近在眼前。金蝉喜形于色，当下便邀孙南同去除妖，孙南拗不过金蝉，

只好答应。金蝉说得兴起，表里如一地替灵云做征婚广告，灵云情急现身，坚决制止金蝉越俎代庖的行为，又逗金蝉说餐霞大师知晓朱梅偷借法宝给他，要将朱梅逐出门墙。金蝉这几天吃的惊比卢沟桥的狮子还要多，忙求灵云去说情，终知灵云耍他：餐霞大师非但不怪朱梅，还让她来相助除妖。



醉仙崖，金蝉和朱梅在东麓石下埋刀后，便至北麓山涧洗手。谈话间朱梅欲抓芝仙给金蝉吞食以增其功力，金蝉不忍伤害之，善良得连自己都难以置信。灵云过来提醒2人时辰将近，朱梅将虹霓剑（攻+3）交与金蝉，独自去寻芝仙。姐弟俩来到东麓，灵云去找孙南，留下金蝉无所事事，忽见芝仙前来乞命，并舔金蝉双眼，金蝉习成乾坤慧眼（特技）。芝仙一看灵云走来，立刻装死，可惜灵云跟熊是两个概念，三言两语就把芝仙吓得不敢不活。

3D动画：正午，蛇妖出洞，天昏地暗日月无光飞沙走石，孙南稳掷神矛，犹如激光制导，不偏不倚贯入蛇妖七寸。

蛇妖元气大伤，退避三舍，此时朱梅狼狈跑来，倒地。金蝉闻蛇身有宝可救朱梅，遂仗乾坤慧眼，在黄雾中与蛇妖激战，战利品为形神一气符（法宝）。妙一夫人赶到，摄住蛇妖，金蝉摇身一变成生物学家，熟练解剖蛇妖得蛇宝红珠（抗蚀+10%）。回灵云等人身旁，见朱梅仍昏迷不醒。金蝉向母亲提起芝仙一事，妙一夫人赞许之，让灵云和孙南带朱梅回洞，自己和金蝉跟着芝仙往其灵根所在。醉仙崖西麓，金蝉用剑伤走前来抢芝仙的白骨神君门徒罗枭。至上次芝仙出现的石洞，神貅已被罗枭白骨丧门箭重伤，解决神貅后，得冷玉镯（防御+2），并在妙一夫人的示意下得到神貅皮和两颗神貅牙。在石洞里找到灵芝仙根，打道回府。

▲游戏中凡有人入队，其等级必与金蝉相同。

▲蛇妖的生命力500，主要是其蚀性攻击比较讨厌。故参考方案是顺序使用绝地天通神武杖（法宝，防御+3，全体抗蚀+8%）、乾坤慧眼（特技）和玄天真气（特技），然后连祭天黄正气珠（法宝，玄性攻击+30）取胜。由于是第一次与BOSS级敌人交战，笔者简述了应对方案，此后将只介绍敌人特点，方案从略。

锁云洞石室，朱梅中毒太深，蛇宝红珠亦无能为力，金蝉痛哭流涕。左思右想，至锁云洞平台下，求来芝仙舍芝血以救朱梅。朱梅牙关紧闭，金蝉以人工呼吸之式口哺芝血，顺便一亲芳泽。根据童话，被王子吻过的睡美人没有理由不醒，也没有理由不又羞又急，轰隆一声，让王子惨跌下床，为吃豆腐付出沉重代价……在平台安顿好芝仙后回石室，再转道大厅，妙一夫人命金蝉和灵云送朱梅返黄山。





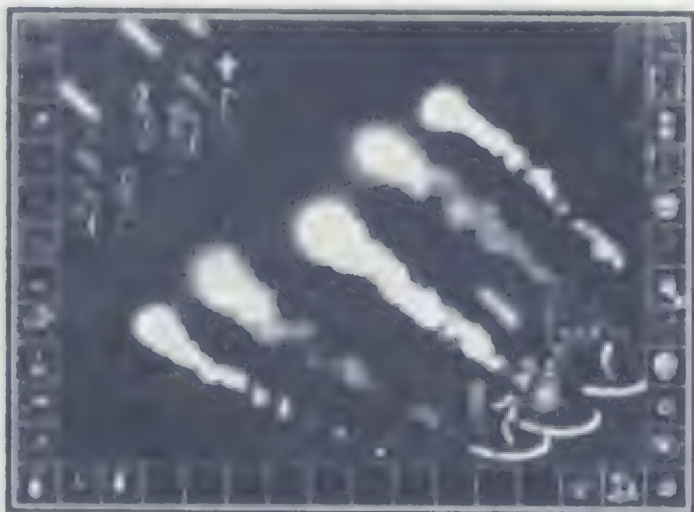
黄山一行果没白去，餐霞大师将那两件法宝赠与金蝉，金蝉与朱梅依依惜别，只恨餐霞大师在旁，不能朗诵“两情若是久长时，又岂在朝朝暮暮”……回锁云洞一个月里（修即+800点经验），金蝉总觉姐姐对孙南怪怪的。这天到大厅找妙一夫人和灵云，不见孙南，一问方知正道人士在成都玉清观开Party，即将与成都慈云寺云集的妖人决一雌雄。孙南奉师命已赴玉清观。妙一夫人亦吩咐金蝉和灵云前去助阵，并赠予金蝉龙雀环（法宝，全体抗玄+15%）护身。

▲去玉清观前建议先到锁云洞平台找芝仙，可得芝仙（法宝，每次战斗均有一次补满全体体力和法力的机会）。

入成都玉清观，参拜众前辈后旁听他们开战前

的动员会。朱梅和轻云到，交给追云叟一封书信，原来餐霞大师请追云叟化解朱梅与矮叟朱梅二人累世仇恨。追云叟受人之托，忠人之事，愣是将朱梅塞给矮叟朱梅当徒弟，小朱梅遂改名朱文，得朱梅授天遁镜（此处有个软BUG——以前朱梅在队列中显示的名字就已经是朱文了）。

转眼，决战前日，金蝉本以为一到成都便要开打，谁知这些天来风平浪静波澜不起，且有众位前辈在场，到时杀敌也不见得有自己的份，便欲约两个帮手，偷偷前往慈云寺。心想灵云若肯帮忙那么唐僧就会吃肉了，还是去找轻云和笑和尚吧。在房内得六丁六甲符（法宝），出至玉清观松碑林，遇朱文，嚷着要和她共府双修，朱文抱头鼠窜。后苑厢房有平安符（运+5）、冷玉镯和洪元元始符（法宝）。入大殿，神像下有洪元元始符（法宝），从轻云口中得知灵云和孙南前世情债，又请轻云到后苑稍候。



出大殿，由松鹤二童处了解到不少秘密，包括峨嵋论剑、朱文与朱梅累世因果和自己与朱文的三世情缘等。请到笑和尚后回后苑，3人香气相投，一拍即合，于是金蝉和笑和尚瞒过灵云，出观伙同轻云直捣慈云寺。

慈云寺外一宝箱中有勇武腰带（防+2、速+3），沿途会遇到一些慈云寺的小喽罗，尽管比蛇妖厉害了点儿，但在我方3人的残酷镇压下还是求生不得求死必能。慈云寺内伏有五行相克阵法，依次过火、木、水、土、金即可破阵，阵旁石塔有形神一气符（法宝）。打败拦道的凶僧法元后得到玄铁禅杖（法宝，绝伤+24）、红丝飞剑（攻+4）、呼石灵咒（法宝）、四刃圆陀（法宝）和赤血剑。妖人龙飞祭起九子母阴魂剑，好在朱文和灵云赶到，众人一起御剑相抗。又来妖人俞德施放毒砂，人工制造沙尘暴，灵云忙以乌云神蛟丝（法宝）勉强挡住。正在不支之际，笑和尚之师苦行头陀驰援……

▲慈云寺附近的敌人等级3－5，生命力200－300；法元生命力660，需要认真对付。

▲从战利品中可以得知敌人的特点，例如法元持有玄铁禅杖（法宝），故擅绝性攻击。如此举一反三，不一而足。

苦行头陀护众人回观，随后拟定次日作战计划：金禅、灵云、轻云和笑和尚攻慈云寺余党；玉清大师和其弟子松鹤二童会同孙南坐镇玉清观；其



余前辈则赴魏家场一战。次日一早，金蝉入大殿，4人准备动身。金蝉打趣灵云和孙南情深深语朦朦，灵云仿佛吃下一碗辣椒，红光满面，遂摆出姐姐的架势来，呵呵……由于灵云入队，得乌云神蛟丝（法宝，全体抗煞+7%）。于慈云寺山门打败柳燕娘得天相神针（法宝，绝伤+41）和建木神咒（法宝）。在慈云寺大殿料理龙飞得九子母阴魂剑（攻+6、抗禁+5%）和邢煞双斧（法宝，煞伤+40）。慈云寺内后山左殿，放倒明珠禅师得形神一气符，在左殿宝箱中有明光甲（防+2）。

火烧慈云寺后，金蝉担心朱文出事，御剑飞至魏家场，正值晓月禅师以十二都天神煞重创朱文，



金蝉冲入神煞中救出朱文，苦行头陀乘势破了妖法，晓月禅师逃走。众人回玉清观，朱文和顽石大师身受重伤。朱梅郑重宣布朱文左臂已废，金蝉一听好不伤心。朱梅问起金蝉为何可视十二都天神煞若无物，金蝉不敢说因为爱情的力量是伟大的，避重就轻道曾被芝仙舐目。朱梅大喜，原来桂花山福仙潭里的千年何首乌和乌风草可救2人，但福仙潭的红花婆婆曾立下条件，取药者必须是具慧眼的三世

童男女，不料金蝉和朱文满足如此苛刻条件。难得朱梅当机立断，命灵云护送金蝉和朱文同去，并告知要到桂花山须经黄果镇。得朱梅馈赠九转大还金丹（全体体力+3000）4颗和一本玄门秘笈（金蝉可习成玄门罡气特技），出屋邀笑和尚入队。前往黄果镇，镇外破屋内有罗汉护衣（攻+2、防+6）。入镇补给，风闻镇东南山区有宝，好奇心起，纷纷出动。



▲将秘笈拉到人物装备像上即可练成上载内容。

▲朱文入队得天遁镜（攻+2、防+1、抗虚+7%），她有伤在身，最好通过队列编排将其调成替补，否则一路上她的状态会每况愈下。

▲去黄果镇前可先于慈云寺或魏家场练功升级。

▲关于网上流传的“在黄果镇铁铺通过买卖差价赚钱”的所谓秘技，其实是游戏的BUG，早已修正。

▲打开地图会发现若干标记，均为宝物出土地。部分标记会随游戏进程出现，部分标记则须与城镇中人互动交流，得知“XXXX处有宝”方出现。下文随游戏进展零散枚举，注意——不全。在各宝物出土地所遇敌人的等级基本上与我方相同，因此战斗并不轻松。



▲回慈云寺，可在阵旁石塔附近得出土宝物神荼盾（法宝）。在慈云寺前庭有一神秘老人学雷锋做好事，免费提供将神貅皮牙改装成神貅牙箭（法宝）和神貅披甲（防+11）的服务。神秘老人兼做买卖，其商品极好，价钱极贵，基本上每一样都是游戏中的顶级道具，想全部买下吗？倘若没有十几万两雪花银，就一边凉快去吧。

出黄果镇，笑和尚有事暂离队。3人等待间，忽然黑雾弥漫，伸手不见一指，更有催眠特效……灵云最先醒来，唤醒2人，朱文方觉自己躺在金蝉怀内，真是跳进黄河也洗不清。金蝉环顾四周，见“桂花山”石碑，惊叹3人梦游有术，谁知此结论被红花姥姥之徒墨凤凰申若兰瞬间打翻。若兰提出先治疗朱文后破潭取药，遂带3人前往其居所桂屋。入桂花山，过桥走到尽头即到桂屋，桂屋第三层丹炉内有九转大还金丹2颗。

若兰救治朱文，金蝉出外回避，在桥上耐心呆一会儿后回桂屋（切记要纹丝不动如兵马俑般等待）。灵云道朱文毒已驱出体外，便和若兰带朱文下水，金蝉望风，发觉背后有人要施暗算，和那厮大打出手，此战必败。金驼被金蝉缠打，遂呼来金莺和金燕，金蝉则调来灵云和若兰相助。战胜金氏3姐弟后可得龙魂镇邪香（法宝）、幻羽靴（抗煞+8%）、如意圈（法宝）、极光球（法宝，全体速+3，使用者耐+1）和老君入山符（法宝）。

▲由于之前金蝉必败，体力所剩无几，故建议战斗一开始就动用芝仙，然后稳扎稳打，取胜不会很难。金氏姐妹的生命力550，金驼则有800，攻击力和防御力相对较高。

金氏3姐弟不敌逃去，若兰谈起金氏3姐弟及其师飞龙师太与红花姥姥若干事。随即飞龙师太出现，此间剧情略。4人入红花洞内可寻得血脂（全体体力+1600、法力+1000）和六丁六甲符（法宝）。入丹房，聆听红花姥姥指示，得紫烟锄。丹房内宝箱中有黄庭丹（全体体力+1000、法力+1000）和西方宝莲神座（法宝）。启动丹房内丹炉机关，开启丹房旁直达福仙潭心的秘道，秘道石穴宝箱中有冥王掌一双（攻+3，抗蚀+8%）。

4人来到潭心，只见龙飞师太等妖人将神鳄打倒，却受不了毒石之气离去，徒劳为人作嫁。金蝉和朱文入潭心，以紫烟锄碎毒石，得乌风草和千年何首乌。顷刻间山摇地动，金蝉等飞身出潭，在潭旁宝箱中有血脂2块。回红花洞口，金蝉忽觉脚心痛楚，没想到中了热毒，擦过若兰递来的乌风酒便无恙。朱文有幸与金蝉同病相怜，却又死要面子坚持原则，宁死不肯在金蝉面前脱鞋，金蝉脚疼心更疼，遂疾走回避。4人御剑离去，半空中叹服福仙潭被制作者拿来演示火山爆发，火海中红花姥姥飞升而去，换来若兰一席眼泪。4人遇前来接取乌风草的髯仙，获悉妙一夫人现在丽江村。

在丽江村，妙一夫人收若兰为徒，并娓娓道

来：其一、她新收两名女弟子李英琼和裘芷仙，英琼已获长眉祖师的紫郢剑（攻+9、防+4、抗玄+10%）；其二、让众人打通栖云洞后洞，使之直通凝碧崖，一吨石头在妙一夫人眼里仿佛一克豆腐；其三、她已答应追云叟借用九华洞府，要记得把灵芝仙根移植到峨嵋来；其四、英琼和芷仙正在回峨嵋的途中，金蝉等人可追上去与之相会，言罢匆匆而去。大家一路追至莽苍山北山广崖，从男女2妖人手中救下英琼、芷仙和神雕佛奴，获凌霄盾（法宝，全体防+2）、灵蛇锦（法宝）和九子母天魔（法宝）。

▲出土宝物：灵枢生死旗（法宝）、毒王腰带（防+4、抗蚀+8%、抗煞+7%）、天王链（法力+50、抗禁+7%）和灭谛金刚轮（法宝）

▲那对菌男霉女的生命力在900-1000之间，攻击力一般。

众人来到栖云洞，认识了守洞灵猿袁星，狗拿耗子害得猫猫下岗，如今袁星让狗狗失去本职工作，这就叫一报还一报。洞内架中有六丁六甲符（法宝），宝箱中有血脂。英琼颇为好客，搬出一堆野味和大家共享。席间朱文和金蝉坚持三天一小吵五天一大吵的既定方针，以一块腊肉借题发挥，朱文赌气离席，金蝉出洞陪罪。遗憾的是梅树上居然找不到玫瑰，于是无辜梅花遭殃……

▲在树上采到梅花，然后将梅花从物品栏拖到朱文身上。

英琼担心好友余英男安危，便请朱文骑雕去解脱庵探视。众人入栖云后洞，洞内宝箱中有铁关玉钥（法宝），以紫烟锄碎石辟道，发现通道半途而废，仍须驾剑方可达凝碧崖。英琼和芷仙尚未领到



驾剑执照，不敢以身试法，还是等朱文回来再作打算。朱文带回英男留书，内告她被昆仑阴素棠强收为徒而去。众人商讨一番，觉英男暂时无碍，眼下应先到凝碧崖瞧瞧。凝碧崖底，灵云和芷仙前去找寻居所，金蝉等人则于西南处发现栖云秘道，挥舞



紫烟锄，大功告成。在凝碧崖左崖石塔处可找到白眉针（法宝）。

凝碧崖右崖，经飞雷秘径－飞雷秘径走道（金丝甲：防+7、抗绝+12%、2颗五火神雷）——飞雷瀑——飞雷秘径石室区（金阳火雷2颗）——飞雷崖——飞雷洞内（九转大还金丹、六丁六甲符）到达飞雷洞晶室，灵云已分派好各人的房间，众人回房休息。这日，灵云接到妙一真人柬帖，得知青井穴内的宝剑已出土，便指派金蝉去取七修剑。朱文房内有五火神雷（法宝）2颗，晶室内有2块血脂。

▲七修剑为7把宝剑的统称——金鳌、青灵、水母、赤苏、天啸、阳魄和元龟。

金蝉由凝碧崖左崖到达青井穴外，见一乌金剑影（元龟）飞出。元龟剑名不副实，跑得比兔子还快，金蝉望尘莫及，只好亡羊补牢入穴取其余宝剑。青井穴第二层宝箱内有九转大还金丹2颗。依次右、下、左按下6把宝剑右边平台的光华（不要管其余光华）即可解除禁制取剑。返飞雷洞和灵云交谈片刻，决定动身去锁云洞移来灵芝仙根，灵云和英琼入队（还可邀朱文及若兰一道前往九华）。于锁云洞平台得灵芝仙根后回飞雷崖，灵云要金蝉找一处合适的地方移植灵芝仙根。

▲出土宝物：潜龙符（法宝）

金蝉由凝碧崖右崖抵锈云间，找到移植灵芝仙

根的风水宝地——仙音口竹林。然其暗合奇门八卦，须破阵方可进入竹林内部，以下方案请尽量参考：入阵，发现四周有些路口被幻起的竹子挡住，继续前行。打败灭门守门人后前方竹树会消失，依旧前行直到一些原有竹树的地方变成路口。于是金蝉立刻往回走，再败灭门守门人后尽量往左方行，会发现上方有一出口，穿过一些竹树便入仙音口竹林内部了。此处宝箱内有参王（全体法力+3000）2株和佛门定珠（法宝），将灵芝仙根安置于竹林晶壁。

▲灭门守门人生命力1112点，攻击力强大，孤军奋战的金蝉获胜有一定难度，每次打败他都将得到无音神雷（法宝）。



金蝉回凝碧崖右崖瀑布平台，见笑和尚与袁星等人对峙着，好在



只是一场误会。灵云收到妙一夫人柬帖，道英男被人利用来盗取莽苍山山南风穴的冰蚕，不幸没穿保暖内衣，遭寒风袭体，非妖尸身上的万年温玉不可救之。故令英琼先将英男救回峨嵋，再至莽苍山北山广崖妖尸窟中夺温玉，又命笑和尚和金蝉赴绿袍老祖所在的百蛮山诛杀文蛛，众人称善。

▲出土宝物：鬼宿铎（法宝）

金蝉和笑和尚先到玉清观，闻玉清大师外出未归，两人遗憾之余，直上百蛮山。一上山笑和尚便拆开苦行头陀的第一封柬帖，两人以批判现实主义的眼光参详了一会儿，便决定以浪漫主义的精神先在百蛮山上查探一二。至百蛮山花田前区，施无形剑遁隐身，偷窥绿袍老祖炼百毒金蚕蛊之宏伟景象。孰料绿袍老祖功盖警犬，竟然嗅出生人气味，两人拔腿便跑，撞进金峰崖外一山洞。妖人辛辰子至，在洞口布下擒金蚕的五淫网，随即去引金蚕。

金蝉独具慧眼，捣碎该网，两人一路跟踪辛辰子，经百蛮山路——花田前区——花田后区——金峰崖坪至金峰崖壁上。辛辰子见到唐石，彼此心怀鬼胎，谋而不合。金蝉2人先入元神禁狱（九转大还金丹、炼心玉：攻+7、防+7、无瞠明镜：法宝，全体抗蚀+5%），后人野魔客洞（魂元圣甲：防+9），再经阴风洞前洞或金蚕洞至七星穴（彤云：攻+7、防+6），旁观辛辰子和文蛛相斗。忽然平地生烟，将辛辰子卷了进去，竟是绿袍老祖，笑和尚亦被他擒住，金蝉藉天遁镜虎口拔牙救下笑和尚，两人战战兢兢，艰难逃命。

▲百蛮山是升级的好场所，其中金蚕等级5，生命力300。

▲有一件事笔者百思不得其解——在峨嵋时明明把天遁镜交给朱文装备，这会儿怎么……

▲逃跑期间若遭遇绿袍老祖，万不可战，战则必败，败则请打开存档温故而知新吧，这也是游戏中唯一一场必败且剧情终止的战斗。

在百蛮山主峰，趁绿袍老祖被一红色剑光干扰时，速离百蛮山至玉清观（别的地方也行）。拆看苦行头陀的第二封柬帖，差点吐血，原来两人从头到尾都是自命不凡、自作聪明、自讨苦吃、自食其果，险些完成自掘坟墓的壮举。如今文蛛未除，两人恐无面目见江东父老，再加上无形剑已遭妖法玷污，于是便到莽苍山寻青索剑克敌。

▲出土宝物：三才青宁圈（法宝）和罗影搜神铃（法宝）

由莽苍山北山广崖经左边的幽僻崖径——小岩洞——十七洞天，遇醉道人门下严人英，人英奉师命候轻云以助她取青索剑，金蝉一眼便看出人英对轻云有意思。在十七洞天壁上喜得元龟剑，又在洞内得九转大还金丹和禹王宝甲。休息一晚，次日轻云和英琼至，带来袁星被妖尸所困的消息。人英率众到北山广崖右侧的奥区仙府（烈飞履：攻+3、抗

绝+6%），轻云顺利收得青索剑（攻+8、防+5、抗煞+12%）。回十七洞天，经庭心秘径入妖尸洞第二重（黄庭丹2颗）。众人发现袁星中妖尸禁制，经妖窟外坑道入妖窟外石室（血脂），再入妖窟内（紫电罡剑：攻+8、防+4、血磷锥：法宝），把3盏魂灯弄熄，解开袁星禁制。回妖尸洞第二重见袁星，妖尸谷辰不识趣，前来破坏美好气氛。众人联手摧残妖尸，获蜈蚣索（法宝）、恶魂幡（法宝）和万年温玉。



▲妖尸洞范围的妖人们战斗口号颇有街霸神韵，法术为虚性；妖尸谷辰生命力1524，攻击力贼高。

经妖尸洞第一重出至灵山崖，收到柬帖，命英琼与轻云携温玉返峨嵋，又命人英随金蝉和笑和尚赴百蛮山，帖打鸳鸯散。将温玉交给轻云，佳人远去，人英犹作陶醉状。金蝉笑问人英为何脸红，人英据理力争“盖因真气消耗甚多”，自欺却不欺人，连忙将话题岔开。道其曾在兔儿崖见一银光，3人遂入兔儿崖底，果见光，乃一银花裹一小孩。小孩遁入石洞中，笑和尚口若悬河滔滔不绝说服小孩芝麻开门。3人经石生洞穴第一层入石生洞穴孔道，与孔道中一女子（陆蓉波）幻影亲切交谈，答对她提出的几个问题即可解开孔道禁制，问题答案为：1.在下峨嵋派；2.齐漱溟；3.矮叟、苦行头陀、玄真子、妙一真人、追云叟。



打开禁制后的宝箱得石生衣物和柬帖，将柬帖拖至人物装备像上即可阅读，剧情略。入石生洞穴第二层，在尽头的石块处放下石生衣物，片刻后石生现身，加入队伍。问其刚才如何入洞，他道母亲留下两界碑，藉此可穿石无碍。笑和尚和人英跑到山北采集果子，金蝉和石生则前往山南危崖，欲取冰蚕。于地穴口遇一黑衣道人，金蝉以天遁镜（又是这个本不应存在于身边的天遁镜……）助道人脱困。道人自号百禽，说冰蚕他现有用，待用完后自会拿到峨嵋，又送给金蝉一本《五行秘笈》（可练成五行真气特技）后离去。笑和尚和人英采果归来，金蝉才得知百禽道人来历。

▲出土宝物：子午针（法宝，体力-50、煞伤+46）

众人在十七洞天略作调整，然后杀入百蛮山，从主峰一路砍到金峰崖壁，入元神禁狱旁观妖人狗咬狗，随后跟入阴风洞。可怜辛辰子和唐石被选为“角斗士”，被动将生死置之度外，一饱蛛吻。金蝉等人正看得津津有味，不料被西方野魔雅各达觉察，绿袍老祖扑来，众人魂飞魄散，藉石生两界碑逃遁。随后众人猛杀回马枪，经金蚕洞入七星穴，先后解决文蛛和西方野魔。战胜西方野魔后得魔火葫芦（法宝，体力-98、蚀伤+16）、黄沙魔火（法宝，全体防-1、体力-130）和转轮盂（法宝，全体抗绝+20%）。

▲战胜西方野魔所得的3件法宝都很不错，其中黄沙魔火是第一件可以伤敌全体的法宝，在游戏后期会成为首选攻击武器，而转轮盂则是第一件提供全体抗绝效果的法宝。

好不容易解决掉那两个劲敌，众人匆匆沿原路撤退，谁知半路被绿袍老祖截住，此战必败。关键时刻3仙2老闪亮登场，发动生死晦明幻灭微尘阵，打得绿袍老祖形神俱灭。3仙2老向金蝉等人交待若干事情后，苦行头陀带笑和尚远归东海，妙一真人吩咐金蝉等人返峨嵋候开府。

▲出土宝物：玉虚流霞（法宝，全体防+12）

▲游戏一个尚未修正的严重BUG：这个阶段可能会莫名其妙地随机丢失金鳌剑，几率不是很大，但笔者和不少朋友的运气就是好，在后来的后来的后来，笔者在合璧七修剑时方觉察。相对来说本游戏的道具是很难修改的（特别是七修剑的代码段与普通剑不同），考虑到男儿有泪不轻弹，于是欲哭无泪之下不得不重读这会儿的存档……

在峨嵋飞雷崖，金蝉正欲入洞，忽见芝仙大遥大摆离去，毫无组织纪律性。在飞雷洞内，待灵云问完话，即入飞雷洞晶室向朱文诉说相思之情，谈话间芝仙溜来，拉着金蝉示意跟他走，金蝉乘机让朱文和芝仙交好。跟随芝仙来到栖云秘道，芝仙大展骑术，驯服芝马，于是众人将芝马和其所栖的灵芝仙根搬到仙音口竹林安置妥当，让芝仙陪着芝马，芝马见天降洪福，乐得活蹦乱跳。

金蝉等人回飞雷洞内，见前往大雪山寻南明离火剑的英男和英琼已取剑返来，怎奈剑匣外封一丸神泥，不得而开。众人本欲集剑光轰掉一丸神泥，醉道人及时赶到，疾呼不可，道一丸神泥乃佛家至宝，毁之可惜，不如派人到紫云宫借天一真水，配合青螺峪凌道人的九天元阳尺解开一丸神泥。于是灵云和若兰前往青螺峪，金蝉和石生前往紫云宫。临行时闻石生之母陆蓉波在紫云宫中执事、许飞娘和紫云宫首脑往来密切等消息。

▲建议到仙音口竹林带芝仙一起上路。

▲出土宝物：虎貘轮（抗禁+12%）

迎仙岛紫云宫内，把柬帖交给迎宾的吴玲，不久陆蓉波与石生母子重逢，得到《七星宝？》（石生可练成七星神光特技）。陆蓉波虽有与虎谋皮的精神却无与虎谋皮的口才，尝试去向紫云3女讨水，果然许久不见其归。金蝉和石生直闯神沙甬道，在第二层得怒海神符（法宝）和黄庭丹，遇龙蛟、倚剑屠龙。在神沙甬道第三层风火之阵前，选择“也是风也是火，存乎自然”，然后尽管把眼前的风火当作游戏贴图错误，潇洒出阵，转动石制机关破阵。2人正待入神沙甬道第四层，朱文和英琼援到，4人得二凤老公金须奴传帖示警，对金须奴略有好感。在神沙甬道第四层打败金须奴和二凤，获神蜇咒（法宝）和响尾奔雷剑（法宝）。金须奴道陆蓉波已被禁制，并告知破禁之法。



▲龙蛟等级20，生命力2700，攻击力奇高；金须奴生命力1400，二凤生命力2400，较容易对付。

出神沙甬道至紫云宫外，矮叟朱梅和神陀乙休2人出现，道紫云3女原乃天一金母侍女，在金庭玉柱中有天一金母的遗书和所留丹药，许飞娘垂涎三凤的璇光万象尺已久，又窥觑金庭玉柱的宝物。朱梅赠4人一道瑛姆灵符以抗许飞娘。又云金庭玉柱内有一香，须在其燃尽前离柱，否则……

4人入紫云宫大殿内（寒阴石：法宝），激斗初凤和三凤，得璇光万象尺（法宝，全体抗蚀+18%）、万古玄冰钉（法宝）和癸水雷珠（法



宝）。追许飞娘至紫云宫后殿，朱文慷慨陈辞，将许飞娘批得体无完肤，可惜许飞娘动手不动口，将众人打得体无完肤——此战必败，金蝉忙用瑛姆灵符震走许飞娘。入金庭玉柱，取天一真水和遗匣。出紫云宫大殿，往左入珊瑚榭宫。按金须奴指点，在大蚌珍珠上，石生以血获其母元命牌，然后入珊瑚榭宫内部。在水晶屏上得到提示，将天地人3鼎调整对准炼丹炉，即可辨出陆蓉波正身，然后取元命牌与之合一。

▲初凤和三凤的生命力均为1800，攻击力非常高。

▲金庭玉柱内的宝物有：天一真水、遗匣、神沙源母（法宝，全体体力-110、蚀性伤害+35）、九疑鼎（法宝，全体抗玄+28%）、纠云弓（法宝）、寒阴石（法宝）、断玉钩（法宝）和4颗千年蚌丹。珍宝堆内的两个宝箱中分别有100两银子和血脂，在时间允许的前提下可以无限取，建议专取血脂（在两宝箱下者中）。由于时间有限，定要先取天一真水和遗匣，切记。

▲出土宝物：文魁天笔（法宝）

至峨嵋飞雷崖，将天一真水和遗匣交与灵云。

朱文跑去找玉清大师聊天，金蝉闲极无聊，在崖顶作匀速圆周运动。袁星透露玉清大师在凝碧崖左崖的亭子里，话音未落金蝉已然消失，来到亭子，不知朱文和玉清大师谈了什么，总之朱文死活不说。英琼归，道其途中遇谢家2女被毒手摩什追赶，玉清大师说毒手魔什不好对付，然七修剑正是其克星，要金蝉去找醉道人将七修剑合璧。如果之前的游戏过程中已将七修剑分予众人装备，可分别取回：朱文在凝碧崖左崖、灵云在飞雷崖、若兰在凝碧崖底、人英在凝碧崖右崖陪轻云诗情画意地观瀑、石生在身旁。


图1

在锈云间仙厨洞找到醉道人，将7把剑一一给他，得合璧后的七修剑（法力+80、攻+10）。来到飞雷崖，找灵云抢来门神的饭碗，得九天元阳尺（法宝）。瑛姆至，金蝉获赠九九修罗刀（法宝）。白眉禅僧弟子阿童前来，不一会儿又有一对孪生姐妹仙都2女谢琳、谢璎飞来。毒手摩什追至，金蝉等人迎战，此战必败。金蝉忙祭七修剑，毒手摩什暗呼倒霉，夹着尾巴就跑。退敌后又闻有妖人要来盗取芝仙芝马，金蝉忙入仙音口竹林守候，击毙来犯的妖雕和妖猿（获牛毛针：法宝）后即可回飞雷崖。百禽道人至，赠金蝉玄谷冰蚕（法宝）。开府时辰将近，众人聆听妙一真人教谕，但见妙一真人以手一指，山开水移，一个偌大洞府开辟，又有灵花仙草点缀出色。诸前辈给凝碧仙府剪彩完毕，各自散去。众弟子奉师命，将接受火宅或十三限之考验，通过者方可下山历练。


图2

▲妖雕和妖猿生命力2000，攻击力强大，注意补给。前往仙音口竹林前最好故意去碰一次敌人，然后藉芝仙补满刚才被毒手摩什打掉的体力。

飞雷瀑前，灵云轻松过火宅，朱文和英琼则视十三限若御花园散步一圈归来。金蝉和石生摩拳擦掌做准备活动，此时可任选入火宅还是入十三限。成功闯关后回飞雷崖，得妙一真人吩咐，下山寻洞天福地作为别府，并在外修炼。妙一夫人转交灵峤二仙送给金蝉的辟邪玉虎（法宝，全体体力-120、禁伤+31）和金牌，两人依言下山，当然，别忘了去拖芝仙下水。

▲在火宅（形神一气符：法宝）须解3道关于八卦的题目，内容依次是八卦的卦象（参考图1）、八卦的含义（参考图2）和六十四卦的组合（参考图3），过关后可得10000经验值。在十三限（七巧如意戟：法宝）先按下火形太极图，然后选择对此图的观后感：天人合一（斗念）、混元太极（执念）或阴阳调和（欲念）。

▲出土宝物：秋月潇湘笛（法宝）

此时会遭遇前来为罗枭报仇的白骨神君，摆平他后获白骨丧门箭（法宝）和九子阴雷（法宝）。然后随便到一个场景，被不可抗力带到一位白衣男子（枯竹老人）跟前，他请阿童留下帮忙，又要金蝉和石生解决与红发老祖的过节，言罢送2人至红木岭妙相峦前。

过桥，遇朱文、灵云和轻云，得知英琼和若兰被红发老祖困于洞府，且若兰为化血神刀所伤。金蝉愤然血洗妙相峦，沿途宝箱中有牛毛钉2根（法宝）和龙子丹衣2颗（全体法力+4000）。至红木岭天狗坪，与红发老祖之战必败，阿童奉枯竹老人之命赶来收拾残局完毕，阿童归队得紫清灯兜率火（法宝）。经红木岭神宫大殿往左至天狗洞内，在石塔上得五行天阙（法宝），宝箱内有归墟鼎（法宝，全体抗煞+26%）和九转大还金丹，再折回神宫大殿往右至红木洞找到英琼和若兰。遵妙一真人柬帖分派英琼和轻云护送若云回峨嵋，金蝉等5人则前往陷空岛求万年续断和灵玉膏以救若云。


图3

▲红木岭的敌人擅长化血咒，绝性攻击，不是很好对付，记得准备好抗绝的道具。

▲出土宝物：魔陀绅（法宝，全体攻+8、抗玄+16%）

来到陷空岛和玄冥门户，把桀骜不驯的3头龙蛟打得乖如哈巴狗，乘之过冰河，经玄冥地界——冰壳原——绣琼原——陷空岛。寒光、玄玉领金蝉等人入灵癸殿，盛情款待众人（体力和法力补满）。灵威叟引众人入霜华宫内殿参见陷空老祖，众人求得灵药，不胜欣喜，返峨嵋。

▲龙蛟等级30，生命力4000，攻击很猛。此外，陷空岛一带遇到的敌人颇强。

▲出土宝物：观音大悲符（运+2、耐+2、抗煞+16%）

飞雷崖上，金蝉等人交付灵药，得妙一夫妇传话，须去解脱庵一趟。启程前闻朱文、灵云和轻云奉命到紫云宫立别府，英琼和英男则到幻波池吃香喝辣，心理不平衡，遂发起众人关于仙府的激烈讨论。金蝉、石生和阿童来到解脱庵，见唐家婆，始知鹊巢鸠占，众人见义勇为，击败云九姑，获阳磷神火球（法宝，全体抗蚀+36%）和碧灵斧（法宝，全体体力-145，禁性伤害+60）。云九姑无限委屈，道她的元神被颠和尚韦秃禁制于金石峡，于是不得不把解脱庵当作避难所。金蝉和石生决定前往金石峡解救云九姑元神。

▲云九姑生命力4700，攻击力中等，但因持有碧灵斧（法宝），与之战斗时亦须留意，尽量提高抗禁属性。

▲出土宝物：鬼邪银鳗（法宝，体力-150，蚀伤+40）和离隐轮回弓（法宝）



至金石峡口，4人商议由石生装作游客，自成一路牵制敌人，其余3人则由云九姑所知秘道潜入。随云九姑经金石峡腹前区——腹后区——九姑禁地。打败韦秃弟子吴蛛后，云九姑法身与元神合一。石生传声说韦秃弟子韦蛟本性不错，待会儿不妨手下留情。经金石峡腹后区——金石峡道——金石玉府前区——金石秘道——金石玉府外，遇石生和韦蛟。此时韦秃登场，金蝉3人联手一决韦秃和韦蛟。此战难，战利品为血蛟钩（法宝）、坤雷轮（法宝）和驭魂令（法宝）。

▲吴蛛生命力4000，攻击力中上；韦秃和韦蛟联手，生命力2500至3500，攻击力极高。

韦秃战败便跑，韦蛟也想逃，只恨百来速度远逊韦秃，被阿童佛光罩住，韦蛟藉之忆起自己前身乃石生洞府中的黑猿，遂归于石生门下。众人经金石玉府前区来到金石玉府前，难得韦秃有屡败屡战



的勇气，于是众人用剑再降之。众人本欲放过韦秃，不料他反求速死。妙一真人送来柬帖，要阿童帮韦秃兵解以修来世，又命金蝉等人再入陷空岛取冷云丹，还附六合图一张。韦秃终如愿以偿，云九姑亦谢过金蝉等人离去。在金石玉府内得到《普渡金轮》（阿童可习成普渡金轮特技）后，众人打点行装，目标陷空岛。

▲韦秃很可能是吃了兴奋剂，这回的等级和攻击力较刚才高出许多，生命力也有5000，一番苦战。

▲出土宝物：风舞钺（法宝）和琉璃镇邪塔（法宝）

驾龙蛟过河，在冰壳原遇两名天将，遣送他们后得修罗降魔杵（法宝）、狞天箭（法宝）、混元灵宝符（法宝）、地藏炼魔咒（法宝）、盖天伞（法宝）和地支阴阳镜（法宝）。在绣琼原可得出土宝物地阴双剑一对。入陷空岛见寒光、玄玉才知众人鲁莽，破了陷空老祖用来御敌的禁制。老祖为示惩戒，命二童带众人前往地旋宫，让众人自凭本事经七星环死地至元磁丹室取药。得冷焰寒雷（法宝）和毒龙香5枝后，跟随二童入霜华宫，达地旋宫入口。

▲天将生命力6000，尤擅禁性攻击，威力奇大，这次战斗比较困难。相对可行方案是用碧灵斧（法宝）抢先封住他们施法，然后用法宝和特技猛轰获胜，反之倘若先被天将封住，就很麻烦了。



▲入地旋宫前请先至灵癸宫，在武器架上取钢刀和血缨枪；至霜华宫在武器架上取棍，在香炉中取硫磺，在宝箱中取雷音斥光球；至霜华宫内殿在武器架上取龙刀枪，在宝箱中取燧石。这些东西都是等会儿破七星环死地必备的。

▲在灵癸宫宝箱中可得探龙掘，此后可抽空回峨嵋，至青井穴第一层用探龙掘将龙珠丹青取出，再至飞雷秘径石室区把龙珠丹青置于龙爪上（参考图4），得本游戏的隐藏宝物也是最强攻击武器——[illegible]剑（攻+16）。

金蝉等人入地旋宫内殿，遇灵威叟现身赠药，得千年蚌丹4颗。灵威叟道出破解七星环死地——日月金木水火土7宫的提示和入元磁丹室的方法后才离去。参看六合图，依次按下光柱：天、北、西、东、南、地，开启通往七星环死地的光路。践踏7宫（顺序随意）先后集齐各宫宝珠后，便可进入元磁丹室。



▲日宫：日宫内光芒万丈，顿时满目生辉，正待仔细欣赏，忽觉光芒对身体有蚀性伤害，大惊失色，想陷空老祖果然不凡，居然比居里夫妇早几个世纪发现了放射性元素。此时可藉雷音斥光球遏制光芒，倘若感觉精力过剩无处发泄，硬冲也行，取天璇真珠和风羽裘（防+10、速+8）。

▲月宫：沿月宫边缘（注意一定要尽量往边上靠）按逆时针方向绕一圈，宫中迷雾立消，从宝箱中取开阳碧珠。

▲金宫：在金宫内拣起金蘸斧，看看金宫地板上刻的提示，然后走近宫中那块以自己身躯让大家试验破阵方法——简称“以身试法”的石碑，将钢刀插在左上，大棍插在中?，金蘸斧插在右边，血缨枪插在左下，龙刀枪插在右下，天枢明珠现，取之。

▲木宫：循环使用捡木棍插缺口的方法进出圆木阵，天玑玉珠在阵心。

▲水宫：按壁上提示，按动珠子改变其颜色，从上方数起顺时针方向依次为红、黄、金、绿、紫，中央为黑，可得瑶光彩珠。

▲火宫：点击火碑见“红洪遂、蓝湖消、青清临、黄湟留”字样，堪称普天下最狗屁不通的提示：燧石用于红色火焰，硝石（土木界宝箱中）用于蓝色火焰，磷粉（月火界宝箱中）用于青色火焰，硫磺用于黄色火焰——可得玉衡血珠。

▲土宫：本宫最不幸，被拿来滥竽充数，直接拿天权墨珠，然后战胜土宫守门人2天将即可。天将的生命力6500-7000，攻击力略高于上次那两位，应对方法同上。战利品为怒海灵符（法宝）、玉宇琼楼（法宝）、混元灵宝符（法宝）和飞电引雷令（法宝）。

在元磁丹室内取灵药，并于宝箱中得七星钥、离凡圣剑、《身剑合一》（金蝉和石生可习成身剑合一特技）和冰风甲（防+10、抗玄+16%）。突然平地冒出一天将，索要七宫宝珠，此时可选择战或不战。倘战，艰难取胜后得九圣玉琮（法宝）、太乙五烟罗（法宝）、地藏炼魔咒（法宝）、盖天伞（法宝）和修罗降魔杵（法宝），还有12万点经验值哦；倘崇尚以和为贵，也可将七宫宝珠交给这家伙，换来紫翼金梭（法宝，全体耐-8、体力-150、防-2）。

将七星钥插入元磁丹室外的七星锁打开月宫下甬道，经月宫下甬道——地轴甬道（千年蚌丹）——天外神山甬道——山顶，发现出土宝物穿云靴（防+2、抗虚+7%）。再经天外神山甬道——山脚——至小南极光明境外。

▲从月宫下甬道开始直至光明境全境内，遇到的敌人如邪道士、邪术士之流在战斗中都有一次机会使用我方的任何一种药品（不管是否拉到战斗面板上），还好这些弱智的敌人一般都只会选择使用黄庭丹，真是不幸中的万幸。枉笔者自命博学，阅Games无数，此前却从未见过如此这般完全推翻“天下没有白吃的午餐”公理的游戏，可见《新蜀山剑侠传》的伟大。为纪念此术的诞生，笔者将之郑重命名为“白吃神功”，“吃”是通假字。



▲笔者只能用变态来形容与妖蚿这连续两场战斗的难度。其一，第一次妖蚿生命力有8000，第二次妖雕、妖蛟和妖蚿分别有5500、7500和9000的生命力；其二，敌人的攻击力太强，而且几乎6种属性的伤害都有；其三，妖蚿精通“白吃神功”，而且这天杀的居然懂得选择最好的药品，于是笔者从慈云寺神秘老人那儿买来的准备用于最后一战的天府仙莲就这么……55555，真是“幸福的人有着不同的幸福，不幸的人有着相同的不幸”。

光明境宫外湖畔，见一妖女正在和一小童（钱莱，这名字好，不信你多念几遍）高谈阔论采阳补阴之术，心想这是违反《未成年人保护法》的，义愤填膺上前讨妖，此战必败。金蝉5人清醒后，发现已被妖女困在接天坛中（黄庭丹2颗和千年蚌丹2颗），钱莱硬要拜金蝉为师，于是金蝉不得不多了个徒弟。得知那妖女原来是万载寒蚿，比皇帝还正宗的万岁万岁万万岁，厉害非凡，如今对她的分身禁制众人无可奈何。此时金蝉忽想起陷空老祖所赠那5枝毒龙香，藉其果令妖蚿的5个分身化为乌有，破禁而出。



经锦绣空桥——光明阁（千年蚌丹、大小十二诸天秘魔雷2颗）——光明境宫后殿——左（右）廊——大殿——殿门——宫外湖畔，咬牙击败妖蚿，获12万点经验值，得娄星妖雷琴（法宝）、六欲火匣（法宝）和大小十二诸天秘魔雷（法宝），逼得妖蚿现出原形。又召唤出妖蛟和妖雕，战斗再次打响，众人浴血奋战，不知极限了几次才击败3妖，获轩辕钱（笔者至今不知其有何用途）和17.8万点经验。刚才不知道在哪儿凉快的神陀乙休出现，赞金蝉等人立了大功，又道金蝉马上就有活儿干了，冷云丹还是他来送吧，取冷云丹后离去。

金蝉正在纳闷自己有什么活儿干，莫非是给大软写稿？突然心像失足掉在按摩器上一样狂跳，感应朱文在火云岭神剑峰上受难，心疼不已，带着众人亚光速冲向火云岭神剑峰。在神剑峰树林外，受枯竹老人召唤，得知朱文、灵云和孙南、轻云、人英都被尸毗老人擒来准备隆重举行名不正言不顺的世纪婚礼。蒙枯竹老人赠送宝物：竹叶灵符（法宝）、天心雌雄环（雄环防+3、抗煞+17%；雌环防+2、抗禁+18%）和六阳青灵辟魔铠（防+9、抗煞+12%）。

经神剑峰树林——修罗迷洞（百毒丹2颗）——阿修罗宫外，众人分派妥当。金蝉上前单挑尸毗老人，尸毗老人大为诧异，仿佛看见释小龙单挑李小龙。金蝉刻意被尸毗老人捉住，终于得见朱文，朱文想不感动都不行，小两口互致衷曲，卿卿我我。石生传话，道已救出灵云和轻云两对，金蝉和朱文跨玉虎破禁而出，拯救行动圆满成功。没走几步惨遭尸毗老人追上，此战必败。所幸神陀乙休请来尊胜禅师，渡化尸毗老人而去。此间事了，乙休命灵云等人回紫云宫，金蝉等人则在光明境开府同修，静候峨嵋第三次斗剑。乙休又道金石峡有宝物出土，可与前去寻宝的毒手摩什争之，然不可伤其性命，否则必遭其师轩辕老妖报复。因朱文入队，得到枯竹老人赠与朱文的太乙青灵旗门（法宝，体力-365、玄伤+48）。

▲神剑峰树林外可发现出土宝物铁翊破空鞭（法宝）。

▲神剑峰一路遇到的敌人同样身怀“白吃神

功”，不过一般来说他们选择的是血脂。

▲太乙青灵旗门（法宝）要抓紧时间修炼升级，最后一战中可以发挥非常大的作用。

至金石峡，经金石峡腹前区——左谷径——金石玉府外，在瀑布下发现出土宝物离合五云圭（法宝，全体体力-140、绝伤+59）。此时毒手摩什方到，估计是交通不好，半路塞车。与毒手摩什先后二战（第一次将他打跑之后追着再打），将其击毙，两次战斗获胜都可得明王盾（法宝）、地煞鬼头叉（法宝）和18万点经验值。

▲毒手摩什两次生命力分别为8000和9500，等级在45以上，攻击力很强。

回光明境，刚入大殿，轩辕老妖就杀来了，令人怀疑是不是毒手摩什在地狱里买了诺基亚。此时先耐心将我方一切有关事宜（包括体力、法力、道具、药品、法宝、出场阵容和最关键的存档等）调整到最佳状态，然后出殿应战。折腾死轩辕老妖后得癸水雷珠（法宝）、玄藏祭灵钵（法宝）、青宁扇（法宝）和30.5万点经验值（最后一战，得了等于没得）。金蝉收到妙一真人的



柬帖——贺喜金蝉大劫已过，于是金蝉等人便在光明境开山立府，剧情从略，反正是完美结局，尽管小说没有结束。

▲轩辕老妖十有八九突破了50级的上限，生命力15000，攻击力及其他各项属性就不用说了。想让轩辕老妖状态异常，需要将法宝砸数十次，例如用碧灵斧（法宝）禁之。由于是最后一战，该怎么打就怎么打吧，药品不吃以后也没机会吃了，如果当初在紫云宫多抓了几把血脂，这时候会真正派上用场。攻击的时候可先用黄沙魔火（法宝），待把敌方打剩轩辕老妖一人时再用太乙青灵旗门（法宝）。总之自古邪不胜正，况且咱们药品比人家多得多，没有不赢的道理吧？

先生教导我们写作文要讲究凤头猪肚豹尾，但水寒作文成绩一向很烂，因此狗尾续貂如下：

1.尽管水寒发现游戏中有两个小场景存在贴图错误，但瑕不掩瑜，本游戏的画面效果的确非常出色；音乐（包括音效等）本是智冠的软肋，这回却出乎意料的高水准。

2.虽然在0412的补丁中注释已经修正了战斗停留在一开始双方对峙的BUG，但水寒还是发现在3个小场景中仍然随机存在此BUG，结稿前特地下载了最新的0421补丁，不料病状依旧。

3.要勤存档，水寒累计存档268次。正常情况下比较完整地体验整个游戏需要50小时左右。

4.精力所限，本攻略肯定遗漏了若干支线剧情和法宝，水平不够，请多包涵。

5.推荐大家一玩。倘仍有不明之处，可通过angelking@21cn.com或OICQ＃2067369与水寒联系。

● 福建 水寒

85

制作	智冠科技
发行	智冠科技
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

补丁铺

也许本期补丁铺的完成是最艰难的一期，因为这是在相隔长江、黄河的北京和上海两地完成的。也许此时此刻ALI需要的是一个超级补丁，并要求该补丁具有无限瞬移功能、时间变化功能，甚至是情绪修改功能。当然我只能在幻想中得到这样的超级补丁了，而人生确实是没有补丁的。在北京的《大众软件》编辑部写完了前半部分之后，后半部分却是在上海的家中完成的，虽然并没有什么超级补丁可以去修改我们那曲折复杂的人生历程和苦恼的家务事，而唯一可以指望的是这个复杂的人生游戏不要再出现什么BUG！不过也正因为如此，我现在越来越热衷于搜集补丁，只有这种工作中的兴奋才能忘却生活中的繁琐吧！

●游侠创作室：ALI

《星际争霸》1.08版升级补丁包

StarCraft

记忆中似乎没有一个游戏的升级档会造成这么大的影响，除了在游戏中加入很多重要的功能之外（比如说游戏录像功能），甚至连游戏中的各个种族之间的平衡也发生了极大的变化。本来《星际争霸》就是一个无比出色和完美的游戏了，而暴雪居然还要为游戏增加功能，这个升级档几乎可以做出一个资料片之类的游戏了；而更是因为《星际争霸》的对战玩家人数众多，因此游戏种族平衡性的变化意味着每个玩家的实力将重新比较，这种很容易吃力不讨好的事也只有暴雪愿意去做，更何况他们还做得非常完美！

1.《星际争霸》V1.08b官方升级档

很奇怪为什么是V1.08b呢？原因就是暴雪在V1.08补丁发布短短几天之后又公布了这个V1.08b补丁，修正了V1.08补丁中的几个BUG，因此这才是最终的升级版本，可以用它直接升级！

使用方法：非常简单，在安装完游戏之后，将子目录\SC108B内的执行文件STAR_108B.EXE复制到游戏安装目录中执行即可。请注意这是《星际争霸》的升级档，而不是《星际争霸——母巢之战》。

2.《星际争霸——母巢之战》V1.08b官方升级档

同理，《母巢之战》也是一样的，我们可以直接使用V1.08b的升级档去升级到最终的版本！

使用方法：在安装完游戏之后，将子目录\BW108B内的执行文件BW_108B.EXE复制到游戏安装目录中执行即可。请注意这是《星际争霸——母巢之战》的升级档，而不是《星际争霸》。

3.《星际争霸》及《母巢之战》V1.08b升级档通用版

当然，也有高手为我们提供了包含两个游戏的共用升级程序，并且这两个游戏的各种版本均可成功升级！

使用方法：最大安装游戏之后，使用以上提供的官方升级档升级，把安装光盘中的Install.exe复制到安装目录，并将子目录\SCBW108B下的执行文件FIX.EXE和LOADER.EXE也复制到安装目录，运行FIX.EXE之后就可以用LOADER.EXE开始游戏了

4.《星际争霸》及《母巢之战》V1.08b升级档战网连接补丁

在升级之后，会有玩家发现不能连接战网（BATTLE NET）了，不要紧，这里就是战网的连接补丁。不过在战网上只能和相同版本的玩家进行对战！

使用方法：最大安装游戏之后，使用以上提供的官方升级档升级，把安装光盘中的Install.exe复制到安装目录，并将子目录\BWBBN下的执行文件SCLOADER.EXE也复制到安装目录，如果你要进入战网的话就用SCLOADER.EXE开始游戏

5.《星际争霸》及《母巢之战》V1.08b升级档FSGS服务器连接补丁

也是同样的道理，假如玩家在升级之后，发现不能连接FSGS免费对战服务器了，不要紧，这里就是FSGS服务器连接补丁。

使用方法：最大安装游戏之后，使用以上提供的官方升级档升级，把安装光盘中的Install.exe复制到安装目录，并将子目录\BW108BFSGS下的执行文件LOADER.EXE也复制到安装目录，如果你要连接FSGS免费对战服务器的话就用LOADER.EXE开始游戏。

《百战天虫——世界大战》简体中文版修正补丁

Worms World Party

相当出色的游戏，而更难得的是国内游戏公司的简体中文版仅仅在国外英文版发行之后的两周左右就上市了，这绝对是个绝无仅有的记录了，我们应该感谢国内游戏公司的努力。这里是该公司提供的修正补丁，修正了原版本汉化中的几个BUG。

使用方法：复制子目录\GSOOWORM下的文件GSooWorm.dic到游戏目录即可

《冠军足球经理2001》汉化包

Championship Manager 2001

《冠军足球经理2001》所拥有的玩家数目是难以想象的，原因在于这款游戏的高度真实性和耐玩性。而一直非常遗憾的是，始终没有一个中文版本为国内玩家"造福"。我们需要感谢制作这个V3.84版汉化包的作者，虽然还没有完全汉化，但已经能让国内玩家感到非常亲切了。

使用方法：请将子目录\GSCM下的所有文件复制到游戏目录即可，再进入游戏看看是否有点变化呢？

《暗黑破坏神Ⅱ》V1.06升级补丁包

DIABLO Ⅱ

又是一个暴雪的升级档，也许没有《星际争霸》那个来得热闹，但也是非常值得去升级的。它修正了玩家之间相互战斗导致的系统崩溃问题，更重要的是它可以使得人物角色在战网上存盘。

1.《暗黑破坏神Ⅱ》V1.06b官方升级档

这里的V1.06b版同样是暴雪在V1.06版发布几天之后出现的，它修正了在V1.06版中的几个BUG，玩家可以直接使用V1.06b升级到最终版本。

使用方法：完整安装游戏后，直接运行子目录\D2V106B下的执行文件D2PATCH_106B.EXE就可以了，它将自动检索游戏目录之后实现升级。

2.《暗黑破坏神Ⅱ》V1.06b完美升级档

完美升级档是为了那些不能成功升级的玩家，或者是升级之后出现游戏不能玩的玩家准备的，其实只是增加了一个修补程序。

使用方法：在最大完整安装游戏之后，使用前面提供的官方升级档升级，并复制子目录\D2V106BISO下的执行文件GAME.EXE到游戏目录下即可。

3.《暗黑破坏神Ⅱ》V1.06b升级档战网连接补丁

仍会有一些朋友在升级完成之后不能顺利连接战网（BATTLE NET），因此这里就提供了这个补丁，虽然步骤很复杂，不过它适合于所有版本的升级！

使用方法：在最大完整安装游戏之后，使用前面提供的官方升级档升级，再将子目录\D2106BCR下的GAME_CR.EXE复制到游戏目录下，并改名为GAME.EXE，然后将\D2106BCR\DLOAD.EXE复制到游戏目录下，并连接到战网执行战网升级，大约需要5分钟。最后再复制\D2106BCR\GAME.EXE到游戏目录。以后使用GAME.EXE可以进行游戏，而使用DLOAD.EXE就可以连接到战网。

《机甲争霸战Ⅳ》繁体中文版简体补丁

Mech Warrior Ⅳ

《机甲争霸战Ⅳ》的繁体中文版是台湾微软汉化的，要是拿到简体WIN9X系统下来玩，乱码是免不了的，所以就有好心人为玩家们制作了这个简体汉化补丁，可以完美地运行在简体WINDOWS系统下。

使用方法：请将子目录\PMW4下的所有文件复制到游戏目录即可，再进入游戏看看是否有点变化呢？

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第7期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 Snowdancer

星舰迷航——精英力量扩展版

Star Trek Voyager: Elite Force Expansion Pack

游戏进行时按“~”开启控制台，输入“sv_cheats1”启动秘技模式，然后输入下列密码：

god = 无敌

give weapons = 所有武器

undying = 生命值和装甲值为999

notarget = 隐身

cg_thirdperson 1 = 第三人称视点开启

cg_thirdperson 0 = 第三人称视点关闭

cg_thirdpersonrange [1-100] = 第三人称视点范围

give [道具名称] = 希望得到的道具

map [关卡名称] = 希望跳到的关卡

四驱车越野大赛

4×4 Evolution

进入游戏后，同时按下ENTER+SHIFT+ALT+E键，然后输入：

4×4 = 大车轮

5×5 = 大货车

99×99 = 没有GAME OVER

热带岛屿

Tropico

在游戏中按住Ctrl键，输入密码：

contento = 快乐度上升10点

pesos = 加20000钱

疯狂跑车

Insane

在游戏主菜单输入下列密码：

boxerz = 大手、大脚模式

bigheadz = 大头模式

bigfootz = 车轮变大模式

gokartz = 车轮缩小模式

INEEDMORECARS = 放出所有物品（发电机除外）

INEEDMOREMAPS = 放出所有赛道

FONEKART = 隐藏赛道

王权——北方战争

Majesty: The Northern Expansion

进行游戏时，按Enter后输入下列密码：

fill this bag = 获得1万金钱

build anything = 可使用所有建筑

give me power = 可使用所有咒语

cheezy towers = 无限咒语范围

restoration = HIT POINT恢复

grow up = 选择的人物得到5个等级

now you die = 杀死敌人

revelation = 开放全部地图

victory is mine = 游戏胜利

i'm a loser baby = 游戏失败

法老王——埃及艳后

Cleopatra

进入游戏后，同时按下Ctrl+Alt+Shift+C键，然后输入以下密码：

Hail to the Chief = 出现冰雹

Crop Busters = 出现蝗灾

Amphibious Assault = 瘟疫散播

Ancient Astronauts = 加快金字塔兴建

Crimson Tide = 河水变成血

Mummys Revenge = 木乃伊出现并攻击城市

半条命——反恐精英

Half-Life：Counterstrike

首先按~键进入命令窗口，然后输入sv_cheats 1启动作弊模式，再输入changelevel dust（或将dust换成其它地图名），再输入以下密码：

+reload = 自动填弹

-reload = 关闭自动填弹功能

adjust crosshair = 改变准星颜色

ah 0 or 1 = 出现协助讯息(开/关)，预设值为1

changelevel 地图名称 = 更换地图

cl_backspeed 999 = 后退加速

cl_forwardspeed 999 = 前进加速

cl_hidefrags 0 = 看见别人的杀敌数

cl_observercrosshair [0 or 1] = 观察著模式时出现准星(开/关)，预设值为1

cl_sidespeed 999 = 左右平移加速

crosshair 1~5 = 射击时放大准心

dm 0 or 1 = 换地图时出现简报(开/关)

ghosts 0 or 1 = 观察模式时可看见ghost(开/关)，预设值为0

give 武器名称 = 得到武器

give spaceweapon_awp = 得到极地狙击枪

gl_zmax 0~9999 = 子弹打穿或看穿墙壁及障碍物，预设值为3600

impulse101 = 金钱增加16000

lambert -1.0001 = 夜视能力

mp_c4timer [1~100] = 设定C4炸弹

mp_freezetime 秒数 = 设定每一回合开始的安全时间。0为关闭，预设值为8秒

mp_roundtime 3~15 = 设定回合时间

mp_timelimit = 设定地图变换的时间

mp_friendlyfrie 0 or 1 = 切换队友射击模式

mp_footsteps 0 or 1 = 脚步声(开/关)，预设值为1

mp_flashilght 0 or 1 = 可使用手电筒(开/关)，预设值为1

r_lightmap 1 = lightmap成像模式

sv_clienttrace 9999 = 启动超级自动瞄准功能

skin 外衣名称 = 选择外衣

sv_aim = 使用Sniper Rifle时可自动瞄准

sv_gravity -999~999999 = 重力改变

timeleft = 显示这张地图还剩多少时间

武器名：weapon_ak47、weapon_xm1014、weapon_c4、weapon_m4a1、weapon_sg552、weapon_elite、weapon_p90、weapon_glock18、weapon_hegrenade、weapon_m3、weapon_mac10、weapon_mp5navy、weapon_m249、weapon_scout、weapon_p228、weapon_aug、weapon_g3sg1、weapon_deagle、weapon_flashbang、weapon_defuser、weapon_smokegrenade、weapon_kevlar、weapon_nightvision、weapon_sig550、weapon_awp、weapon_ump45、weapon_usp

外衣名：sas、gsg9、seal、terror、arab、guerrilla、arctic、vip、hostage

绝对恐怖

Absolute Terror

先打开游戏的安装文件夹，然后找到文件at.ini，找到以下行：

[Pilot]

Name=Pilot's name

Level=(数目)

“数目”就代表关卡等级，但玩家只能每次提高1个等级。

红色王牌飞行员

Master Of The Skies：The Red Ace

开始游戏，建立一个新的用户名称为“Test”，然后退出游戏。在游戏的文件夹中找寻文件character.ini并开启它，便可在当中找到刚建立的用户名称。在名称下有一项名为mission=（数值），将它改为mission=26并储存，那么你再次进入游戏时，在Goodies一栏菜单里就可使用秘技。

机器人竞技

Robot Arena

从游戏主菜单进入“BOT LAB”后按住$键，然后按Shift+4键，就可得到5万元。

Email：snowdancer@asiagame.com

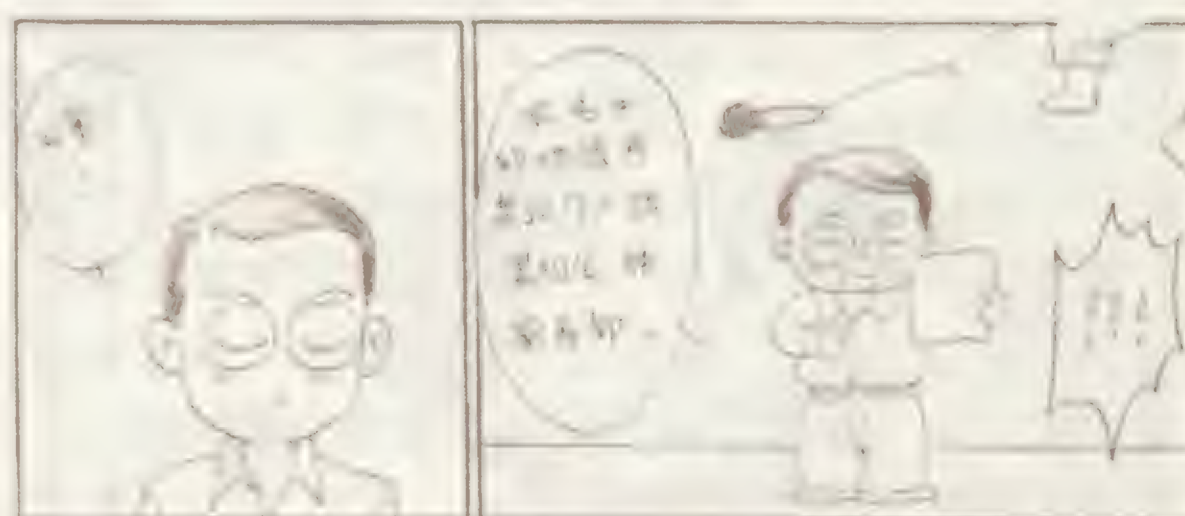
栏目编辑：JIN jin@popsoft.com.cn

编辑部的故事

桑娅











编辑部的故事 五

桑娅

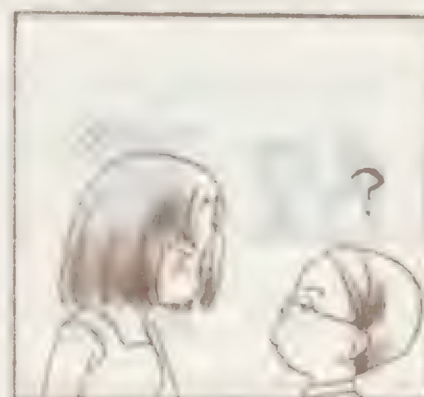
编辑部的故事

编辑部的故事 五





(5)



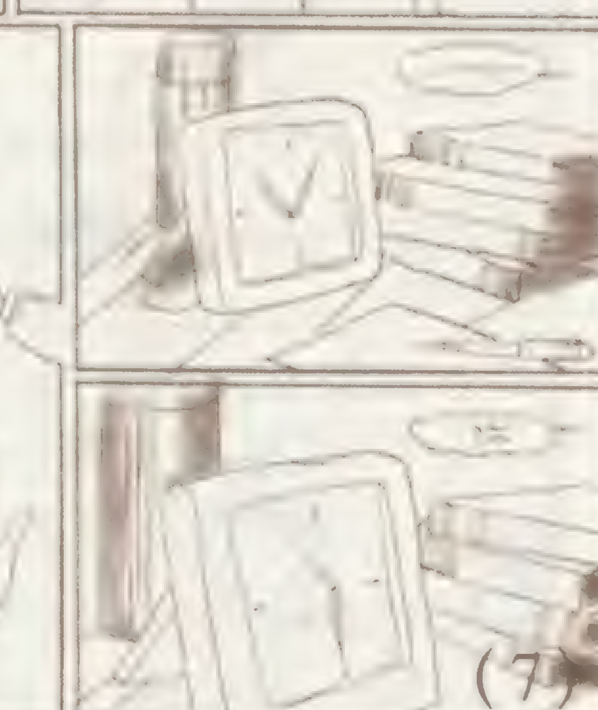





(6)



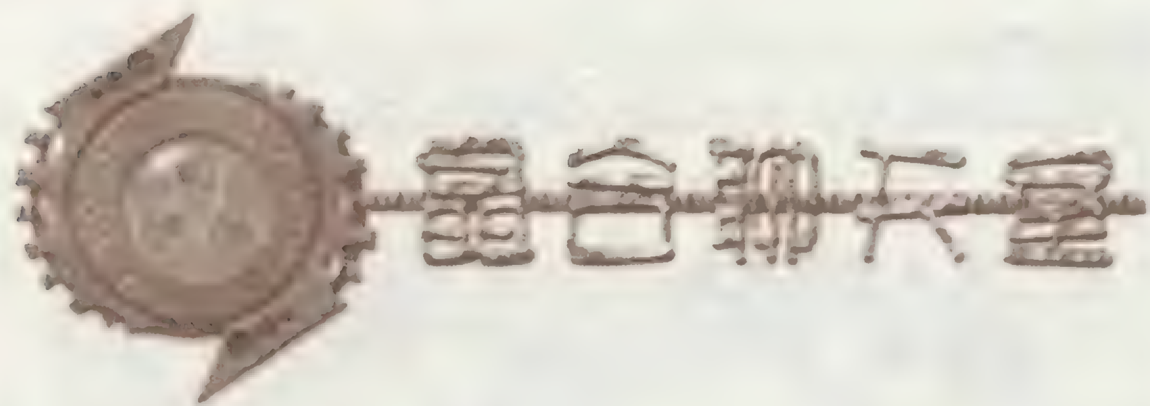



(7)






(8)



北京 兆维：半世情缘Bleem

当天空还是一片幽凉，
我们摸索着你的方向。
你那微微的亮，时现时藏，
让我们不敢相信会有黎明的曙光。
多少次你就在前方，
醒来才知是空梦一场。
黑夜、失落、彷徨，
遥远的未来有没有希望？
……
秋雨浇灭火光，
却永不能淹没梦想。
就算泥泞困住双脚，
我们还有心灵的翅膀。
……
终于知道你不是传说的一个谎，
终于知道没有空忙一场。
不敢说有了你就不会忧伤，
但至少心中不再空荡。
不知该如何形容你的份量。
——若生活是一坛苦酒，你就是珍贵的糖。

很久很久以前，大概是上个世纪了，流传着这样一个传说：

“有一种叫做Bleem的东西，把它装在PC上，PC就被赋予了一种神奇的力量，可以读PS的盘。”这个古老的传说就像片羽毛似的飘呀飘，“随遇而安”，有人信其有，有人信其无。

那时的天还是那么暗，风还是那么冷。骑士们心中向往的“乐土”也还是在PS的“大地”上。

不知是哪一天，古老的传说飞进了骑士们的耳朵。“PC机有了它就能读PS，有这种好事？”虽然这流言如此荒唐，但宁可信其有，不可信其无。Play Centre的骑士们决定披上战衣，骑上烈马，追随着那虚无缥缈的传说，去寻找那片“乐土”。

兔子骑士四处打听，看能不能找到些线索。“什么？Bleem？我好像听说过，你试试看吧。”“哎呀！你找它呀！好多盘上都附赠的。”“什么东西呀，听都没听说过！你趁早儿算了吧！”大家众说纷纭，骑士们不知道该听谁的。

终于，一个神秘的仙人给了POU骑士一张“地图”，骑士们的心中一亮，立即日夜兼程，赶往地图上的目的地。路途并不远，没几天就到了，可骑士们却兴奋不起来：这是一片荒地，什么都没有，根本不是什么“乐土”！地图被抛在风中，仙人被骂成“大缺”。

兔子骑士咽不下这口气，跑到立早先生的草庐去问个明白。立早先生微微一笑：“呜呼！此乃演示版Bleem也！”什么？兔子骑士顿时七魂没了六魄，“这可如何是好？”立早先生又微微一笑：“不忙不忙，鄙人亦有此盘一张，汝等可再试来也。”兔子接过“地图”，千恩万谢，辞别而去。

不愧是立早先生，这次骑士们果然顺利找到了“乐土”。天哪！“这里真是一个天堂！到处是丧尸”，——啊？！——我还没说完，“都被一个叫Jill的漂亮小姐炸飞了”；凌小雨一口气放平十好几人，成为一届武学高手；流星划过，Rinoa牵着Squall翩翩起舞……看得骑士们眼花缭乱。不料好景不长，Memory Card说骑士们可以来此“乐土”，但不能长住。你说这，这叫什么事？！骑士们被弄得哭笑不得。

一不做，二不休！兔子骑士又找到立早先生。“嘿！然也，然也，1.0版终不若1.5版，而此番鄙人爱莫能助，需汝等自寻也。”屡次受挫的骑士们并不灰心，继续寻找着。“功夫不负有心人”，兔子骑士与石头骑士找到了“乐土”的全新登录图。这可乐坏了他们，“重披战衣，直奔‘乐土’！”

本以为这回定是马到成功，不想“NO ZIP”又将他们拒之门外。气急败坏的兔子骑士决定不干了，石头骑士也默然了，只有POU骑士……

POU骑士还真有一套，管你“NO ZIP”让不让，这“乐土”我们呆定了！不分白天黑夜，POU骑士都将“地图”捧在手中，苦思冥想。终于“精诚所致，金石为开”，POU骑士“守得云开见月明”。

这下不得了，Play Centre兴奋得乱成一团。想到未来是那么那么光明、那么那么美好，兔子骑士激动得一夜没睡好觉。

古老的传说被骑士们验证了，其他人信与不信都无关紧要，只要骑士们今后过得快乐……就足够了。

全剧终

后记：Bleem确实是个好东西，让我们在PC上玩到PS游戏，并节省了不少财力。现最高版本为Bleem1.5B，只可惜我家机子装不上。不过，1.5A

也不错，能存盘，这就解决了大问题，虽然速度不是太快就是太慢；虽然3D效果与《FF8》血条不可兼得；虽然有时不到半小时就当一次机；虽然偶尔会出现两个C盘；虽然……但它已经很伟大了，真的很伟大了。我们也会不懈努力，在失望与希望中继续探索、前进、永不放弃。

天津 彭艺鑫：电影中的计算机

电影中计算机都是这样：

1. 字处理软件从来不显示光标；

2. 当你输入一个长句子时，绝不会用到空格键；

3. 电影演员从来不会犯拼写错误；

4. 所有的屏幕都显示1英尺高的字符；

5. 高技术的计算机，例如那些用在NASA、CIA或其他政府部门的计算机，都有简单易用的图形界面；

6. 至于那些没有图形界面的计算机，则都有着能力超凡的字符型界面，它能正确理解并执行用自然语言敲入的命令；

7. 只需要敲入"读出秘密文件"（"Access The Secret Files"）或其他相近的词，计算机就会给出任何你想要的信息；

8. 仅仅通过敲入"上传病毒"（"Upload Virus"），就能够很容易地用计算机攻击另一台计算机。

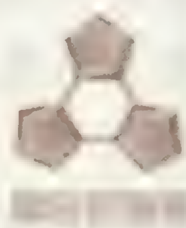
北京 满腔饼：大软心情——我的生活篇

现在是公元2001年4月21日至22日的凌晨。是的，我绝对保证一秒都不差地准时写下题目。啊，你问我为什么？因为灰姑娘会在12点的时候现出原形，而我也一样，只有这个时候的我，才是真正的我。

今年北京的春天，比往年热多了，怪不得街头早早地出现美丽又不冻人的"风景"，但现在却别有一番风味，冷得出奇，阿嚏，找两件棉衣穿上吧！（小编："你是不是有点夸张了，什么天穿棉衣？"）独坐在窗前静静地写，不知不觉心思却溜到窗外，风景好棒，黑洞洞的什么也看不见，不过据说可以提高工作效率（黑暗："嘿嘿，好方法，值得大家都试一试。"）。虽然外面黑得很，却有一颗星星还在努力发着光，似乎是想让人们看到它。大家都说如果看到它，就会有好运降临……（**碧落："哇，不要再说下去了，啊！我被盗版了。"**）好了，不闹了，和大家说些正经事。

认识大软好长时间了，她就像朋友一样伴随着我（虽然每次都是死皮赖脸地向朋友借来看，我穷啊！），真的好喜欢她。从一开始只是借来看，到后来自己买来看，都保持着一种高度的热情（众人："有什么不一样？"）。但我与别人不一样的地方是只爱看晶合聊天室、游戏剧场、读编往来一类的栏目内容，其余的要等这些看完了，再细细品味。这也是我的与众不同罢了，喜欢电脑，是天生的；喜欢游戏，那便是不用提的；喜欢游戏小说，却是从大软作者祝佳音的小说开始的，对他是六体投地（**小编："你怎么和别人不一样，莫非？"**）。是的，是的，我手里还拿着本大软（众人："哦！"）。以至于，为纪念他对我的教导（**祝佳音："我什么时候教导你了？"**），我的第一篇游戏小说《星际勇士》，便用了他小说中女主角的名字，用来表示我的一点点诚心。如果真的有幸，能让我认识他，我一定虚心拜他为师。我算过，他应该长我6岁，还望他能主动投案自首（**祝佳音："哼，报名费拿来。"**）。第一篇小说写完了，便一发不可收拾，当时，看到许多关于《生化危机》的小说，挺为丧尸抱不平的，于是有了一篇《生化危机之丧尸宣言》，一方面是为丧尸抱不平，另一方面是为纪念一位网友——僵尸帅男（僵尸帅男：荣幸！）。希望大家看完后，能给些意见，我的QQ："292076668"。

晶合实验室 阿飞



本期幸运读者

河南 刘轩	山东 栾福文	江苏 董计天
江苏 郭涛	江西 朱文■	陕西 李振宇
河北 李江	重庆 刘林■	
浙江 MGC	湖北 吴建时	

以上读者将获得由**深圳智岛软件开发部**提供的**办公之星OStar企业版**一套。

榜主随笔

闲人之家

北京崇文区法华南里小区23号楼001

终于要走了！

一瞬间的时候，略低下头，精神不觉便恍惚了一下，脑子里映出片片的空白。

4年了，这就要离开了么？

搬家公司一众师傅们喧嚣的声浪配合着极高温度下的酷热，逼得我转身去找了个略微通风的地方，还算凉的风一吹，忽然就清醒了。

确实要走了啊！

聊起来，老家伙们，如Lrosa、黑木头、蓝星等人，自然是留恋之情溢于言表，恨不能一辈子呆在这“洞”里不出去；老编那儿虽然没敢多问，估计也是心情复杂，不知该说什么好。毕竟，法华南里小区记载着《大众软件》短短6年历史的绝大部分。

虽然，搬家说明杂志社又上了一个新的台阶。

至于像狂人、云起、Sesa、小玄这一大帮新新人类，可就满脑子充满憧憬（大房子、大空调、中午不愁联机游戏的对手），整天唱着“蓝蓝的天空白云飘，我的心儿左右摇”。

还是Walker说得好：“乔迁嘛，无论如何是件喜事了。等过几天搬过去，我请客。”

不管是愁眉的还是喜脸的，都愣住了：Walker请客？虽说Walker不像exert那么难缠（有人称“难产”），可真正讹吃他一顿的机会却少而又少。

老编也来了兴趣：“好啊，别人也就罢了，Walker请客，我一定得赏这个面子。”

有老编撑腰，小编们立刻七嘴八舌，敲砖钉脚：“什么地方啊？什么时间啊？没钱我先借你好了……”Walker笑一笑，大义凛然：“怎么能让各位出钱呢？就搬家那天吧，晚上6点，我在XX酒店恭迎诸位大驾。那可是个四星级的。”众小编一听，顿时欢声如雷。阿飞瞧瞧Walker的笑容，拔脚就往外跑：“抱歉，那天我有事，不能去了。”

exert看着阿飞的背影，哈哈笑道：“阿飞真傻……”

“且慢”，Walker续道，“老编大人，还有件小事，那天恰好是小犬的3岁……”

老编脸色一变，瞪一眼exert，低声咆哮一声：“是很傻！”看看众人：“各位都是长辈，小Walker过生日……哼，吃饭时记得带礼物。”

Walker微笑道：“多谢老编关怀！小儿最喜欢三轮滑板车、神奇飞行鞋、电子狗、霹雳战士之类。电子狗要天狼3代的，三轮滑板车得是蓝色的，霹雳战士买6个装的就可以了。嗯，还要一杆微型九号枪……他一直很崇拜老编，知道是您给他买了这么多好东西，一定非常开心。”

Fate：听说大家最近做杂志很累，这次介绍两款比较休闲的下载软件吧。

本月前10名的下载软件大都是老鼻子老脸，惟有敬陪末座的“斗地主”是2001年快速崛起的扑克游戏软件，已经拥有大量的支持者。该游戏可单人游戏，也可联机进行。其独特的界面，功能强大的选项，智能操作，智能帮助，记分排行类似于争上游规则，强大的隐藏功能，是办公室偷闲者的最爱（小编们：搬家以后……）。

不论你是否曾经玩过“斗地主”，这款游戏都是值得推荐的。在你工作闲暇、疲劳之余，切换一个视窗，来局“斗地主”，也是很好的放松方式。

在网上聊天时，紧张地敲击键盘实在是增加了不少负担。这期排第11位的“梦聊”是一款比较好的聊天辅助小工具，真能让你做着梦也能聊。它配合聊天工具、聊天室使用，可以将聊天常说的一些客套话自动拷贝到系统剪切板中，想用时，按“Ctrl + V”就可以了。还有，聊天时，想向所有的聊天者发表一个重要声明，但是聊天室每次只允许发送一行。这时，你可以自己用“记事本”做个文件，每句为一行，最后在需要的时候让“梦聊”为你自动发送。用了这个软件以后，你就可以从键盘敲击声中放松下来，让聊天变成一件轻松的事情了。

拿到这期杂志的时候，处于冲刺阶段，准备参加高考的同学们正在挥汗如雨地拼命复习吧？也是这么过来的，知道大家心里都急着呢，废话就不多说了。（Fate心有余悸地瞅一眼阿飞，大口喝着水）天热，多饮水，小心中暑！

晶合实验室　阿飞



热门软件排行榜 Top 20

本期选票在94页　欢迎大家投票

名称	版本号	名次	票数	名次升降
OICQ	2000	1	950	○
NetAnts	V1.23	2	572	○
金山毒霸	2001.05.10	3	567	○
金山游侠	Ⅲ	4	507	○
金山快译	2000	5	453	↑
东方快车	3000	6	440	↑
KV3000	W	7	405	↑
网际快车FlashGet	V0.95	8	397	↑
Office	2000	9	396	↓
Internet Explorer	V5.5	10	382	↑
Magicwin98	V1.3f	11	364	↓
金山词霸.net	2001	12	355	↑
瑞星	2001	13	344	↑
FPE	2000	14	342	↓
Photoshop	V6.0	14	342	↓
东方不败	Ⅲ	16	338	↓
MagicSet	V3.4	17	335	↓
FoxMail	V3.11 Build 0115	18	333	○
WPS	Office	19	307	↑
KILL	V24.00	20	238	↓

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.75
超级解霸	2000+

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	OICQ 2000 Build 0425	143353
2	NetAnts V1.23	126325
3	网际快车FlashGet 0.95	126159
4	[illegible] 2.0	121092
5	WinZip 8.0 Build 3105a	119112
6	RealPlayer 8 Basic Build 6.0.9.584	116041
7	Winamp V2.75 Full	112660
8	ACDSee32 V3.0 完全版	111948
9	CuteFTP 4.2.3 Build 2.14.1	110117
10	开心斗地主 V1.6s	108713

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、中国下载网站（www.download.com.cn）、世纪软件园（cnsw.6to23.com）联合推出。





Canon
DIGITAL MAGIC 数码引力

异彩纷呈的独立个性
不是我，是佳能！

佳能独立式墨水盒系列打印机，
用完一色换一色，
墨尽其用，更省成本。





全新佳能S400、S450、S4500独立式墨盒系列打印机，充分考虑彩色打印中各色墨水消耗不尽相同的特点，用完一色换一色，节约经济。超高品质亮丽新彩墨，使色彩过渡更饱和平滑，图像输出更鲜艳生动，同时多喷嘴设计和双向打印，迅捷提高打印速度；USB接口的双平台应用支持720dpi的彩色扫描插件转换，从A4到A3的各种规格输出……事事处处，佳能都为您尽心考虑。

赠



即日起至2001年6月，凡购买S400,S450,S4500任何一款打印机，即赠送"时尚运动手表"一只，先买先送，送完为止！

亮丽新彩墨



S400
亮丽新彩喷
- 独立式墨水盒设计
- 亮丽新彩墨
- 黑白9ppm　彩色4ppm



S450
亮丽新彩喷
- 独立式墨水盒设计
- 6色亮丽新彩墨
- 黑白10ppm　彩色7ppm



S4500
A3照片打印机
- 独立式墨水盒设计
- 6色亮丽新彩墨
- A3幅面照片打印 可选A3幅面扫描器
- 黑白9ppm　彩色6ppm

打印机热线中心　北京 电话:(010)85298468 传真:(010)85298622　上海 电话:(021)53080154 传真:(021)53080243　广州 电话:(020)38771008 传真:(020)38771068
打印机中国主代理　联想神州数码有限公司外设部 电话:010-88097620 传真:010-88097907　深圳市骄达实业有限公司 电话:0755-2709333(总机) 传真:0755-2709339
深圳重能实业有限公司 电话:0755-3796678(20线)/3796108 传真:0755-3796208
打印机特约经销商　北京佳企天创 62564162 北京泰河佳业 82663982 北京太比 62617614 北京现代海联 62614406 北京佳企兴业 82667303 北京泰河文业 82667453 北京东海鉴 62623771 北京康悦 82616663
惠佳 82663486 北京太比尔 82663283 哈尔滨中太 0451-2527988 沈阳新北佳 024-23910519 陕西北佳 029-5527086 兰州北佳 0931-8260696 上海迪宝 63853373 上海三峰 62255063 上海中纺电子 62193058
北佳 027-87652939 南京新迈特 025-3354868 郑州隆日 0371-3812258 广州北佳 020-87592304 广州康源 020-87572695 广州金百合 020-38788178 广州翔泰 020-85517650 广州世创 020-87588477
佳 020-38809172 深圳海佳达 0755-3685718 成都新力达 028-5432244 北京鑫博嘉汇 65995892 北京利文 62642213 北京仪科惠光 86243388 哈尔滨新世纪天翼 0451-2540077 沈阳文泰 024-23926450
佳 0431-5670714 青岛康悦 0532-3833438 陕西智成 029-5534039 上海韧杰 62254200 上海北佳 64810867 上海昭利 64331682 南京金天鹏 025-3682547 福建方特 0591-3370000 杭州南天 0571-8843573
蓝天 0571-8211966 广州博施新 020-87592002 广州绍臣 020-87540316 广州日高 020-87543871 广东联合金科 020-38780179 深圳容错 0755-3781010 深圳怡泰信 0755-3342306 汕头天亿 0754-8848788
北佳 0731-4117627 南宁合众达 0771-5334182 成都众友 028-5437182
访问佳能中国主页 http://www.canon.com.cn

MAG INNOVISION



Life is colorful

古埃及艺术家以非凡智慧与独特美感，创作出无数栩栩如生、慑人心魄的艺术珍品，至令仍给人无限的启示与灵感。

采用**SONY**平面珑的美格彩显，画面精雕细琢，毫无凹凸；色彩醇和饱满、艳丽动人，赋予色彩恒久生命力。与古老的尼罗河文明相映成辉，尽情展现艺术的神奇魅力。

格科技中国分公司 TEL:(021) 62831495 FAX:(021) 62331491 Email:chinamag@public9.sta.net.cn

总代理：广州讯威 020-87509011 北京华旗 010-62566688 上海美禾 021-62414084 成都美讯 028-5250187 南京美威 025-3614504

武汉美齐 027-87656430 深圳美灿 0755-3682220

北欧神话

史诗般的动作冒险游戏，
重回维京海盗的生涯。

* 故事背景取材于古老的北欧神话，描写中世纪海盗的冒险历程。
* 采用《虚幻锦标赛》引擎改良而成的动作冒险游戏。
* 通过死亡竞赛和团体对战模式，可以挑战网上众多高手。
* 享有冷兵器时代之《Quack III》的美誉。

48元

本月隆重推出

RUNEGAME.COM



重金属2

如果我不能选择天堂
那我就去地狱…

48元

本月隆重推出

* 全面超越《古墓丽影》！战斗更火爆！场面更震撼！
* 根据同名电影《重金属2》改编的动作冒险游戏

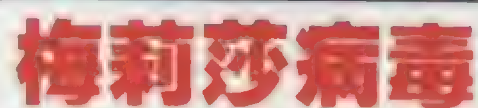


北京连邦软件股份有限公司 总汞销 地址:海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
邮编:100080 电话:62525338 转 总代理部 网上连邦:www.federal.com.cn



授权

圣诞节病毒



库尔尼科娃病毒

爱虫病毒

HomePage 病毒

欢乐时光病毒

通过公安部最新标准权威检测

瑞星杀毒软件
2001版
RISING ANTIVIRUS SOFTWARE



瑞星杀毒软件

2001版

2001用瑞星

实时查杀电子邮件病毒

电子邮件E-mail已成为目前计算机病毒最主要的传播媒体，87%以上的病毒是通过电子邮件传播的。瑞星杀毒软件实时查杀电子邮件病毒，封堵病毒传播主渠道。

区经销商电话

经销商	电话
连邦	010-62525338
[illegible]	010-82671133
万众合力	010-62510133
[illegible]	010-82657868
京里仁	010-62615307
合顺达	010-82634389
碟苑	010-82656590
商人	010-82657363
鸿达以太	010-68745755
比尔	010-62527962
立	021-63237682
连邦	021-63504116
乐氏	021-63281868
明	021-63171977
[illegible]	021-63291731
[illegible]	021-63226207
[illegible]	021-62476535
[illegible]	021-63306938
达	022-27319198
连邦	022-27383000
[illegible]	022-27830166
《电脑报》	023-63856699
连邦	023-63538239
连邦	023-63534357/8664
连邦	0431-5675223
连邦	0311-6978123
鼎新	0311-8611094

经销商	电话
辽宁	
沈阳联邦	024-23881542
沈阳希望	024-23960172
沈阳华储	024-23895234
大连连邦	0411-4509070
锦州连邦	0416-3163636
黑龙江	
哈尔滨希望	0451-2510446
哈尔滨瑞利	0451-2322588
哈尔滨三思	0451-2510366
哈尔滨金北方	0451-6415498
福建	
福州翔通	0591-7555343
福建连邦	0591-7836798
泉州连邦	0595-2981081
云南	
昆明黑马	0871-5191804
昆明威豪	0871-5124741
明星连邦	0871-5112960
昆明连邦	0871-5036896
江苏	
江苏连邦	025-3364289
南京新高	025-3352862
南京温特尔	025-3220261
徐州连邦	0516-5606677
无锡万博	0510-2306486
常州探路人	0519-6690399
常州诚音	0519-6640798
江阴连邦	0510-6875245
常州连邦	0519-6664881
泰州新时代	0523-6249079
扬州天放	0514-7316112
镇江连邦	0511-5032290
南通新华书店	0513-5155615
苏州沧浪精华	0512-7451110
盐城连邦	0515-8306822
浙江	
杭州美迪	0571-8271301
杭州连邦	0571-8853577
宁波连邦	0574-7347126
温州里仁	0577-8849541
台州蓝图	0576-2438672
宁波纵横	0574-7263668
金华凯迅	0579-2303485
宁波美迪	0574-7346248
宁波力达	0574-7249485
杭州图腾	0571-8271493
杭州新华书店	0571-7210878
湖北	
湖北连邦	027-87649382
武汉天问	027-87874577
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉凡高	027-87884793
宜昌连邦	0710-6749511
武汉精典	027-82701603
汉川林立	0712-8286642
十堰连邦	0719-8240555
鄂州拓扑	0711-3229455
恩施成联	0718-8246345
荆州连邦	0716-8249600
襄樊连邦	0710-3272172
黄石连邦	0714-6231490
仙桃连邦	0728-3203001
潜江中惠	0728-6292937
赤壁海利	0715-5239449

经销商	电话
湖南	
湖南连邦	0731-4457950
长沙经济	0731-4150617
湖南德智	0731-4458868
株州连邦	0733-8251516
郴州绿都	0735-2888461
怀化蓝天	0745-2259613
常德X86	0736-7208888-8268
衡阳华友	0734-8222739
湘潭广明	0732-8222997
岳阳万事明	0730-8849929
张家界智慧	0744-8238072
娄底育才	0738-8318427
永州世嘉	0746-8421367
长沙慧友	0731-4120006
山东	
青岛力邦	0532-3876907
青岛连邦	0532-3803008
青岛北兴	0532-3803007
青岛南华	0532-3809190
青岛方泰	0532-3809729
烟台松华	0535-6278744
烟台金石	0535-6642862
威海连邦	0631-5226927
日照连邦	0633-8227708
潍坊新视野	0536-8230232
济南长川	0531-8544748
济南中惠	0531-6991742
济南鑫洪恩	0531-6412415
甘肃	
兰州科创	0931-8266452
兰州汉威	0931-8910305
兰州辉煌	0931-8278888

经销商	电话
广东	
广州南软	020-87532791
广东金碟	020-87569092
广州骏网	020-87531488
广州黑马	020-87595514
广东连邦	020-87532517
广州精华	020-81098325
广州思富特	020-81098325
深圳伊登	0755-3782846
深圳海象	0755-3781045
深圳连邦	0755-3220641
粤东连邦	0754-8848651
广州晋业	020-83791093
广州君安	020-38499375
中六飞碟	020-81320515
深圳科之友	0755-7785638
深圳世明	0755-3269089
佛山精诚	0757-2258948
佛山鸿顺	13923131695
东莞凌云	0769-2493605
湛江广源	0759-2360877
韶关四方	0751-8773467
珠海莲花书店	0756-8150239
虎门中观	0769-5120095
韶关求索	0751-8914226
东莞中原	0769-2114207
番禺超时空	13902385366
中山南软	13923303488
深圳阳光	0755-3269082
珠海新曙光	0756-2114665
深圳宏软	0755-3265536
佛山骏龙	0757-2294188
中山金碟	0760-8338779
汕头华兴	0754-8870529
湛江希望	0759-2280818
惠州网景	0752-2124693
河南	
河南连邦	0371-3820175
郑州三应	0371-3945419
河南希望	0371-3728186
郑州赛乐氏	0371-5728136
郑州冠达	0371-3973124
郑州稳创电脑	0371-3973873
郑州三联	0371-3929319
安阳连邦	0372-5928781
新乡连邦	0373-3023641
洛阳连邦	0379-4210385
焦作连邦	0391-2908117
郑州希望	0371-5728136
洛阳兴四方	13007634633
西藏	
拉萨连邦	0891-6833689
新疆	
新疆华顺	0991-2810057
新疆万捷	0991-5862286
新疆辉煌	0991-5826655
宁夏	
银川连邦	0951-6091321
内蒙古	
内蒙古绿舟	0471-6201806
江西	
南昌希望	0791-6234341
安徽	
合肥连邦	0551-2822963
黄山连邦	0559-2312007

经销商	电话
无为天毅	0565-6339502
霍邱新快	0564-6024498
芜湖次世代	0553-5882470
滁州新天地	0550-3041491
阜阳连邦	0558-2173388
宣城连邦	0563-2716831
淮阴精华	0517-3944401
广西	
南宁连邦	0771-5315399
南宁(柳州)赛乐氏	0771-2615226
贵州	
贵阳连邦	0851-5866168
山西	
太原福瑞连邦	0351-7326252
太原天健连邦	0351-4120673
陕西	
西安连邦	029-8237668
陕西辉煌	029-7808888
西安骏网	029-7818888
西安日月	029-5537132
四川	
成都连邦	028-2916888
成都新四方	028-5433909
成都济利	028-5217234
成都风云资讯	028-5443388
成都都乐科技	028-3396146
成都双龙	028-5238936
成都蓝天3C	028-5446699
成都赛乐氏	028-5457800
绵阳连邦	0816-2306998
北京荆利成都分公司	028-5247037
花都创软	13926260942

RISING 瑞星 北京瑞星科技股份有限公司

通讯地址：北京市海淀区中关村大街22号·中科大厦13层 邮编：100080 公司总机：010-86243399 免费咨询：800-810-6010

销售业务：010-86243399转322~338 大客户部(北京)：010-86243399转801~821 网址：http://www.rising.com.cn

SOFTSTAR
大宇资讯
研发制作

TRANK software
中青旅创先软件
独家总代理

新仙劍奇俠傳



SEGA 中文版 ©SEGA CORPORATION. 1994, 1997

SONIC

索尼克诞生十周年
6.23
隆重上市

- 索尼克
- 索尼克3D
- 索尼克R
- 索尼克与纳克鲁斯





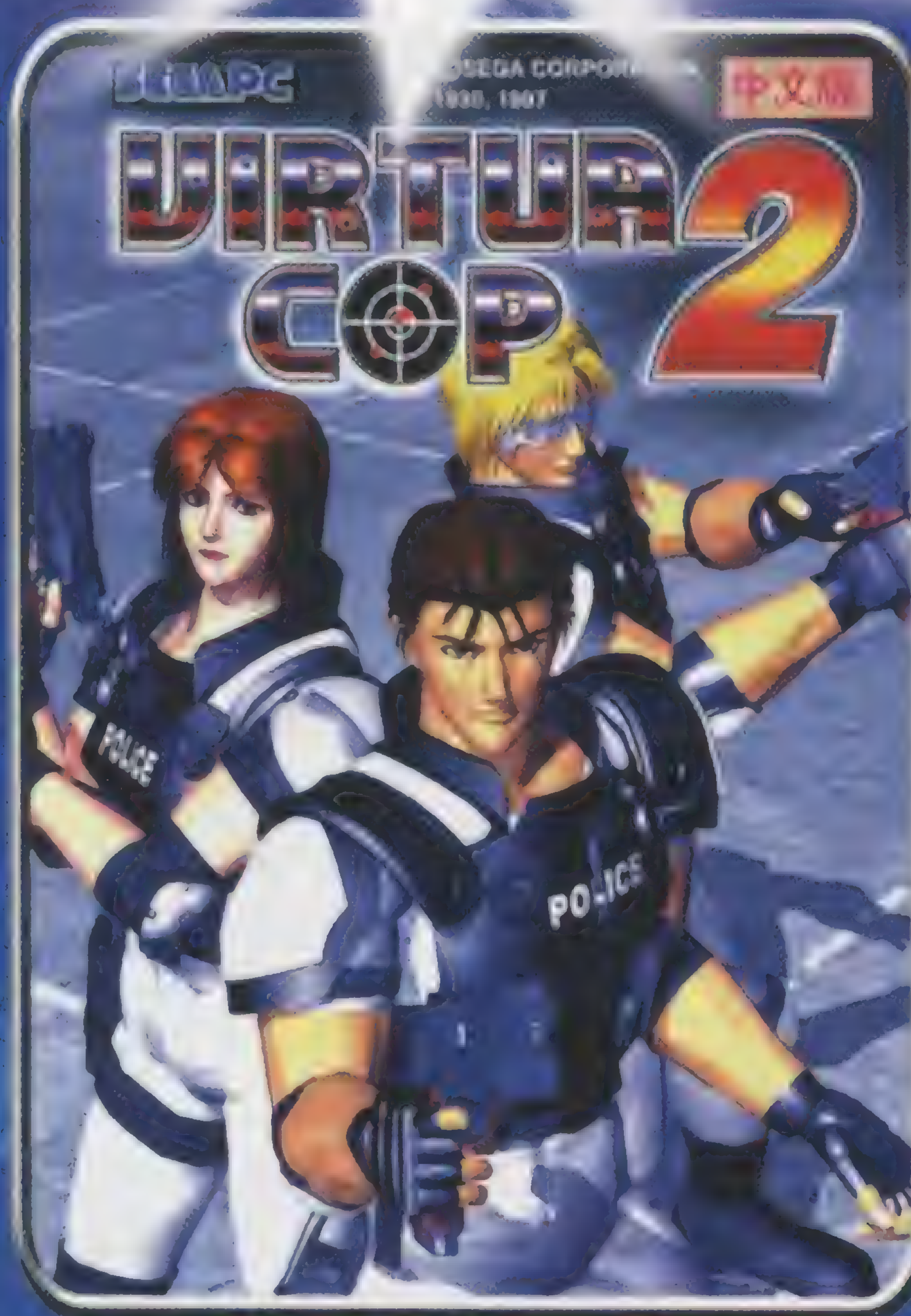
SEGA™



VR战士 2
类型：3D格斗
6 月上市



东京番外地
类型：3D格斗
7月上市



VR特警 2
类型：射击
10月上市



电脑战机
类型：对战
8 月上市



世嘉巡回车大赛
类型：赛车竞速
9月上市

天 人 互 动 精 品 光 盘 游 戏

天人互动™
biggamer.com
电话 64895388　传真 64895389

要目 目录

2001年第12期 总第101期

Norton Ghost 2001中文版使用指南

Symantec公司出品的一款用于备份/恢复系统的软件。Ghost能在短短的几分钟里恢复原有备份的系统，还电脑以本来面目。Ghost自面世以来已成为PC用户不可缺少的一款软件。

20

玩家顶级梦幻显示卡Canopus SPECTRA 8800

[illegible]顶级VGA卡来自我们邻近的[illegible]何的电子产品一旦打上“Made in Japan”，好像就是品质保证的样子，[illegible]这样的说法，但是事实上日本人在电子设计[illegible]造方面确实有其独到之处。

39

穿过迷雾丛林——经历E3expo2001

5月是游戏者的节日。在北美洲西海岸漫长的海岸线上，到处是阳光、绿荫和沙滩上浓浓的惬意。然而在这其中最闪亮的那个点，是洛杉矶。因为在这里，一年一度的E3大展开始了。很多人带着朝圣的心情和探索新大陆的勇气坐上了通向洛杉矶的航班。但更多的人来到这里，为的并不是去看展会中那些复活的游戏美女，而是空气里钞票的味道……

108

新蜀山剑侠传

[illegible]侠传》是20世[illegible]转型期的里程[illegible]方面，1996年[illegible]剑”试比高的[illegible]果一败涂地。5[illegible]推《新蜀山剑[illegible]作中的票房毒[illegible]七矮”的核心[illegible]戏在很多方面[illegible]戏动画也有出[illegible]些，都在本期[illegible]寒来为大家细[illegible]

153

编辑部报告

般若波萝蜜……波萝蜜……萝蜜……蜜……

一句古老的咒语回荡在无尽的黑暗之中，尘蔽已久的封印应声而落，Walker大人化身为一道轻烟，转眼便消失在北京城南混沌的夜空之中。传说中他将成为下一个百年的灾难，难道这个预言真的即将应验了吗？

呵呵，接到黑暗从11000米上空发来的“太上老君急急如律令”，Walker大人自然不敢怠慢，勉强在肿得像桃子一样的眼睛上挤出一条缝来，开始找他的笔。那真是一杆好笔啊，内藏无数机关，多少正人君子都曾倒在那杆笔下，可是现在却找不到了。“我的笔……在哪儿……哈哈，找到了！”拿起笔的Walker大人忽然想到黑暗和Lrosa两人正在以1000公里／小时的速度向A国飞去，顿时惊出一身冷汗：A国？那不是很危险吗？万一被撞落……想到此处连忙运笔如飞，遥空在飞机上刷出“注意，这里是EP-3，特来侦察贵国情报，切勿靠近，否则后果自负！”几十大字，方自心安，趴在自己那张破桌子上，开始杜撰该死的编辑部报告。

闲话叙过，下面说说正事。

从第101期杂志开始，编辑部报告就由我来为大家编写。才疏学浅的客气话就不说了，杂志出满100期，应该算是一个里程碑，如果说得到了一些朋友们的喜爱，取得了一点点成绩，也仅仅是个开端。从本期开始，《大众软件》将步入自己的成熟期，在这一个百期，她的目标是成为国内深受大众喜爱的、具备较高权威性和相当专业素质的IT普及媒体。为了实现这个目标，杂志的应用篇将会更加广泛地与读者和业界建立联系，在第一时间向大家报道新的技术、趋势以及产品的情况，组织更大规模的横向对比评测，同时力求提高文章的实用性，帮助读者迅速提高自己的电脑应用水平；娱乐篇同样将以最快的速度为大家报道国内外电子游戏业的最新动态，在文章上力求发掘游戏的文化内涵，使大家在玩好游戏的同时能有更多的收获。在时机成熟的时候，我们还会考虑创办《大众软件》自己的游戏大赛，希望大家到时捧场哦。

在第100期上，我们的E3报道以Lrosa先生兴致勃勃的“到E3去……”一文拉开了序幕，本期我们将用近40页的巨大篇幅在第一时间为大家献上我们特派记者的目击实录。E3确实不愧为全世界游戏迷的节日，用“精彩纷呈”来形容毫不为过，相信我们所准备的大量图片和文字多少能够弥补一些大家不能身临现场参观的遗憾。Lrosa同志在现场奋勇冲杀，手推欧美同行，脚踩日本MM，抢下了这些宝贵资料，让我们向他表示崇高的敬意。



《半条命——反恐精英》这款游戏最近席卷互联网和国内的各个网吧，其势头隐隐然超越了《星际争霸》和《雷神》，以其丰富的战术配合和极高的拟真互动性，成为最受大家欢迎的联机对战游戏。编辑部的众小编当然不甘寂寞，每日下班后便沉浸其中。呵呵，我已经有很久没有看见过这么多人同时迷恋上一款游戏的盛况了。本社“反恐精英”中的精英——丛林猎手Ken，决心把自己的心得秘技全盘公布，这本书就命名为《正义的力量——反恐精英之完全战术手册》，200页全彩印刷，随书附赠光盘，2001年7月面市，希望能成为广大战友们的珍藏。

大家看到这期杂志的时候，我们应该已经在新的办公地点开始了新的生活。虽然能够晒到太阳，但我还是有些怀念陪伴了我2年多的地下室。不过，人是不应该怀旧的，对么？

walker@popsoft.com.cn

目录

专题企划



游戏赏析



攻略指引

有字天书

大画戏游

TOP TEN



大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 裘聿纲（主任）
栏目编辑 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚 尹珩
　　　　 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 王晨 汪铁 余蕾 戴军辉
校　　对 郑佛水 邵学翊
美术编辑 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　　话 （010）88118588
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊
电　　话 （010）88135623
传　　真 （010）88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 （010）88135613
传　　真 （010）88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　　话 （010）82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　　话 （010）82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
平面设计师 周延斌 林静 黄莺
印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　 中国建筑工业出版社印刷厂
　　　　 深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
　　　　 CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
　　　　 《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年6月16日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

应您的需要
我们推出经济实惠型
DELL Inspiron™2500笔记本电脑



我们更多地收集顾客对产品和服务的信息，所以，按照顾客的需要，我们适时地推出了经济实惠型DELL Inspiron™2500笔记本电脑。

它采用英特尔®奔腾®III处理器700MHz 或带有100MHz前端总线的英特尔® 赛扬™ 处理器700MHz，及明亮的14.1/15英寸XGA彩色显示屏，5GB，10GB，20GB硬盘等，极大程度地提高了计算及多媒体表现力；有效地满足了您移动办公的各种需求，圆了您一个关于笔记本的梦想。

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30－18:30，周六9:00－15:00拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：

www.dell.com.cn

DELL DIMENSION™ L700台式机 英特尔® 赛扬™ 处理器700MHz — 经济增值型台式机

- 64MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡 (可达到11MB动态显存技术)
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

此价格不包含显示器，数量有限售完为止
商业用户和个人用户每人限购10台

标准配置价
人民币 **4,998**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: B240605-810254

6月4日至6月30日期间，购买此款台式机，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。
另加额外费用，即可升级至128MB内存和增加15英寸彩色显示器，并可免费获得Lexmark Z42打印机（数量有限送为止）。

DELL DIMENSION™ L 台式机 英特尔® 奔腾® III处理器1GHz — 经济增值型台式机

- 64MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡 (可达到11MB动态显存技术)
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"V.I.S.)
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

数量有限售完为止

标准配置价
人民币 **7,998**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: B240608V-810254

6月4日至6月30日期间，购买此款台式机，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。

全新DELL DIMENSION™ 8100台式机 英特尔® 奔腾® 4 处理器1.4GHz — 强力梦幻型台式机

- 128MB RDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- 32MB Nvidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"V.I.S.)
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

标准配置价
人民币 **11,288**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: B240612-810254

6月4日至6月30日期间，购买此款台式机，即可获得节省人民币400元的优惠或可免费获得Harman Kardon Stereo音箱和Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡， 另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务， 另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。
另加额外费用，即可升级至256MB内存或40GB硬盘，并可免费升级至16倍速最大DVD-ROM或可免费升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

全新DELL INSPIRON™ 2500 笔记本电脑 英特尔® 赛扬™ 处理器700MHz — 经济实惠型笔记本电脑

- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB¹硬盘
- Intel® 3D AGP图形加速卡 (最大可达到8.0MB共享系统内存的显存)
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色SVGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修 (1年下1工作日上门服务)*

标准配置价
人民币 **10,998**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码: B540613Y-810254

6月4日至6月30日期间，购买此款笔记本电脑，
另加人民币1000元，即可升级至英特尔® 奔腾® III处理器700MHz。
另加人民币745元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币1490元，即可升级至国际服务*。
另加额外费用，即可升级至128MB内存，并可免费获得豪华便携包。

全新DELL INSPIRON™ 2100 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III处理器700MHz — 超轻超薄型笔记本电脑

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器700MHz
- 64MB SDRAM内存/5.0GB¹硬盘
- 带有2X AGP的4MB ATI RAGE Mobility M™ 3D图形加速卡
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 集成56K调制解调器
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价
人民币 **14,688**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码: B540615Y-810254

6月4日至6月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，另加人民币688元，即可获得PDA，另加人民币745元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币1490元，即可升级至国际服务*。

仅1.6公斤*重
1.0英寸厚

*仅含机身重量

全新DELL INSPIRON™ 8000 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III处理器850MHz — 高速多能型笔记本电脑

- 64MB SDRAM内存/5GB¹硬盘
- 带有4X AGP的8MB ATI Mobility M4™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional Harmon/Kardon®声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色Super XGA+TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价
人民币 **18,288**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码: B540619V-810254

6月4日至6月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至12倍速最大DVD-ROM，或可获得节省人民币1000元的优惠，或可免费获得PDA。 另加人民币745元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币1490元，即可升级至国际服务*。

DELL INSPIRON™ 4000 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III处理器1GHz — 个性时尚型笔记本电脑

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器1GHz
- 64MB SDRAM内存/5.0GB¹硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobilty-128™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价
人民币 **20,688**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码: B540621-810254

6月4日至6月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至12倍速最大DVD-ROM，或可获得节省人民币1000元的优惠，或可免费获得PDA。 另加人民币745元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币1490元，即可升级至国际服务*。



4种彩色外壳可供选购

DELLWARE™ 提供优质组件，轻松满足需求

- ★ 另加APC浪涌保护插座(PER5-CH)，加收：人民币225元
- ★ 另加APC不间断电源系列(BK500VA)，加收：人民币499元
- ★ 另加惠普喷墨打印机(DeskJet 840C)，加收：人民币999元
- ★ 另加惠普激光打印机(LaserJet 6L Gold)，加收：人民币3,199元
- ★ 另加3COM 56K Lan调制解调器，加收：人民币3,179元
- ★ 另加3COM 8口(10M/100M)集线器，加收：人民币2,299元
- ★ 另加罗技无线旋貂，加收：人民币590元
- ★ 另加罗技简报旋貂(无线)，加收：人民币879元
- ★ 另加3M标准型17"视保屏，加收：人民币490元
- ★ 另加3M笔记本专用防窥型视保屏13.3"/14.1"，加收：人民币815/850元
- ★ 另加Targus多功能手提电脑电子防盗锁，加收：人民币390元

DELLWARE™ 所提供的产品，只随戴尔™计算机产品同时销售（其他大量选择，欢迎致电垂询）

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。* 国际服务仅限全球29个国家。

预装Windows® Millennium Edition——全球深受欢迎的家用操作平台
商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购 **800-858-2259**

技术支持客户服务 请拨打免费电话 **800-858-2437**

未开通800地区 请拨打收费电话 **0592-818-1868**



邮发代号：82-726
零售价：¥6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN